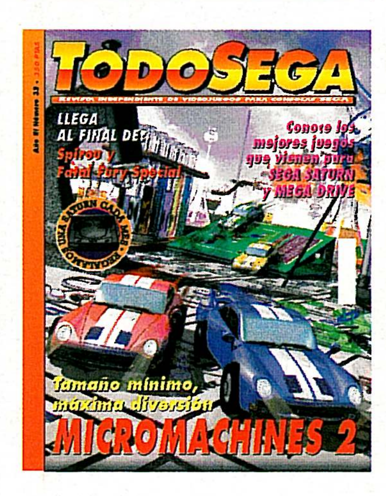

TODOSEGA
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA
Año III Número 32 - 350 PTAS
LLEGA AL FINAL DE:
Spirou y Fatal Fury Special
Conoce los mejores juegos que vienen para SEGA SATURN y MEGA DRIVE
REGALAMOS UNA SATURN CADA MES
ORGANIC CHEMISTRY
00032
8 426239 010030
HOBBY PRESS
Tamaño mínimo, máxima diversión
MICROMACHINES 96



Nº 32. Año 3. Noviembre 1995



Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión. **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez. **Director:** Amalio Gómez. **Directora de Arte:** Susana Lurguie. **Jefe de Sección:** Oscar del Moral. **Redacción:** Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones). **Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie. **Secretaria de Redacción:** Ana María Torremocha. **Fotografía:** Pablo Abollado. **Colaboradores:** José Antonio Gallego, Javier Castellote. **Directora Comercial:** Mamen Perera. **Coordinación de Producción:** Lola Blanco. **Director de Administración:** José Angel Jiménez. **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco. **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Río, M.del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid). España Tel: 654 81 99 / Fax: 654 86 92. **Pedidos y Suscripciones:** Tel.: (91) 654 84 19 / (91) 654 72 18. **Distribución:** HOBBY PRESS S.A. San Sebastían De los Reyes (Madrid). Tel.: (91) 654 81 99. **Transporte:** BOYACA. Tlf: (91) 747 88 00. **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España. **Depósito Legal:** M-2108- 1993

sumario



Editorial

Esperando el futuro

El tiempo pasa, y no perdona, decía aquel conocido refrán castellano. Y así es, los altos precios del software y el anuncio a bombo y platillo de la aparición de las consolas de 32 bits hace ya un tiempo que se instauraron en las mentes de los posibles compradores con una repercusión negativa sobre su actitud hacia el consumo. ¿Que a qué se debe esto? la gran incógnita puede que esté sobre un sentimiento tan viejo como el hombre: el miedo. Sí, miedo a gastarse un dineral en algo que quizá no funcione como debiera -no mecánica o técnicamente, sino a nivel de proyección de futuro-, miedo a equivocarse al adquirir el próximo sistema de juego... podríamos enumerar muchos miedos, pero ya se sabe aquello de que el dinero es muy miedoso, y la conclusión está clara. ¿Responsables? Difícil situación, pero no seremos nosotros los que levantemos el dedo acusador.
De momento, parece que Sega ha recuperado el rumbo y está dispuesta a no olvidarse de una parte tan importante de este mundillo como son las 16 bits. Vectorman y Power Rangers 2 vienen a complementar la gran oferta de títulos para 16 bits que próximamente pondrán en la calle compañías como Electronic Arts -FIFA '96, NBA Live '96, NHL Hockey '96-, Virgin -Earthworm Jim 2- o Codemasters -MicroMachines '96-. A todos ellos les une una confianza ciega en el futuro de Mega Drive y así os lo plantean con este extraordinario plantel de títulos, todos ellos llenos de calidad y rebosantes de diversión y jugabilidad.
Para la 32 bits, os ofrecemos un estupendo reportaje sobre sus novedades, incluyendo Sega Rally.
Sin más, pasad la página y disfrutad con este nuevo número de TodoSega

el Buzón Todo Sega

Enviad vuestras cartas a: "Buzón TodoSega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Con al Mega CD

Soy un gran admirador de vuestra revista, y más desde el magnífico lavado de cara que estáis haciendo a partir del número 22. Os escribo porque creo que sois algo injustos con el Mega CD. Siempre decís que el MCD está acabado y que no salen juegos. Lo que pretendo reflejar es que debido a vuestras opiniones mucha gente piensa mal de la máquina. Primero, creo que no deberíais quitar la sección Locos por el Mega CD, y después podríais comentar los juegos, aunque sólo fuera en una breve columna... Espero que también hagáis lo mismo con MD 32X, para que no caiga en el olvido.

J.O.A. Bilbao.

Descontento con Sega

Escribo esta carta para que otros no caigan en la trampa que caí yo, una trampa de la que me he dado cuenta hace un mes y que Sega está tendiendo en estos momentos. Hace un año y tres meses me compré la que en aquellos tiempos era la "Bestia Negra", o sea, Mega Drive, una consola con la que hacían la misma publicidad que están haciendo ahora con Sega Saturn: que si vídeo digitalizado, que si mucha conversión de recreativa, para que dentro de dos o tres años los millares de juegos se reduzcan a cincuenta al año.

¿Por qué? porque saldrán "consolas de última generación" como era Mega Drive hace algunos años. Y como me ha pasado, que me gaste 30.000 pesetas en una Mega y sonics 1 y 3. En cambio, ahora la misma consola y 3 juegos, la mitad.

La conclusión la saqué cuando un 15 de julio de 1995 mis padres me regalaron un ordenador. Entonces las consolas me importaron mucho menos que antes. Me di cuenta de que la única máquina que te garantiza el futuro no es CDi, ni Saturn, ni Playstation, ni Ultra 64, es ... el PC.

Juan Alberto Pérez García. Madrid.

Con los 16 bits hay cuerda para rato

Yo sí estoy de acuerdo con todo lo que sea avance en el mundo de las consolas, amén de que tiene un precio. La nueva y mejor tecnología hay que pagarla, pero eso no quiere decir que me la vaya a comprar. Lo que sí tengo muy claro es que no voy a vender mi Mega Drive porque me ha dado muchas ilusiones, alegrías, tristezas, momentos de humor y porqué no, de enfado (debido a esa política de las compañías de pasar de los 16 bits). Y creo que todavía puede seguir haciéndolo (darme buenos ratos y alegrías).

Lo que está claro es que si compro nuevos cartuchos o no, sólo dependerá de los fabricantes y distribuidores (quizá haya un único culpable: el siempre responsable precio).

Francisco Javier Fernández Pérez. Orense.

Fútbol en plan presidente

Me gustaría saber por qué Sega no realiza un juego de fútbol donde se pueda fichar y vender jugadores, donde estos tengan nombres verdaderos, un juego en el que puedas ser entrenador, llevar las finanzas del club, tratar con las agencias de publicidad, las televisiones, etc. En definitiva, un juego similar al PC Fútbol, pero para consola.

David Pérez García. Zaragoza.

MD y MD 32X: demasiadas similitudes

¿Por qué Sega saca una consola como MD 32X, tan cara, cuando yo podría tener prácticamente los mismos juegos sin ella?

Tengo Doom en ordenador y es igual al de MD 32X. Eso sí, si tenéis ya esta consola, compraóslo, es extraordinario.

Virtua Racing Deluxe, tengo el de Mega Drive y aunque sea un poco peor éste último, se parecen mucho.

Knuckles Chaotix es prácticamente igual a los demás Sonic, e incluso peor que Sonic 3.

Mortal Kombat II es igual al de MD. Y así podría continuar con un no tan largo etcétera de juegos.

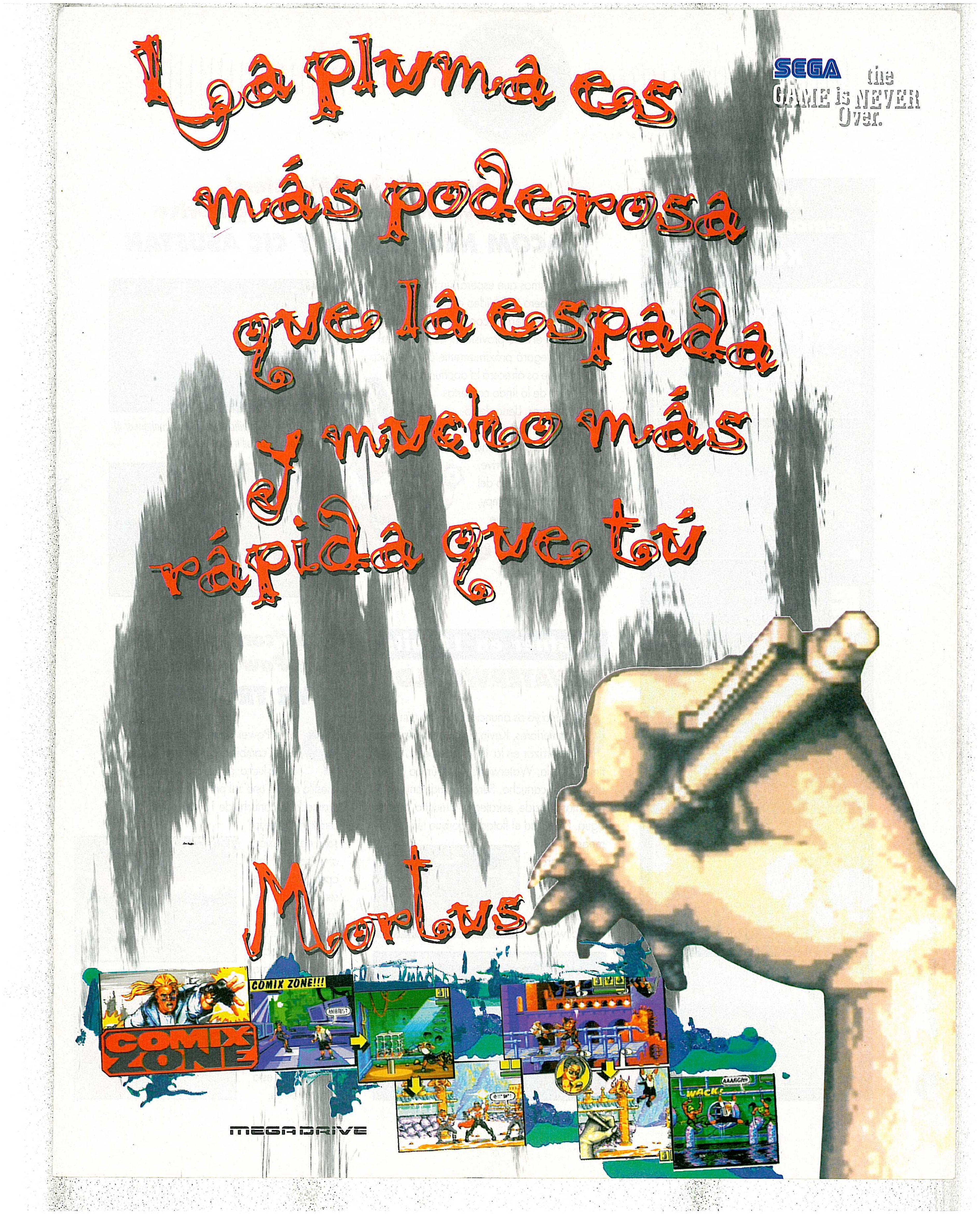
A los demás lectores, me gustaría deciros que lo de los juegos (precio, relación calidad-megas...) no sólo es culpa de Sega, sino también de las demás compañías.

Fabián Vidal de la Fuente. Madrid.

La redacción responde

Estimado J.O.A., el problema de Mega CD es una cuestión básica de falta de novedades, en la que nosotros no entramos porque no distribuimos ni programamos producto CD, sólo podemos pedir a Sega que asuma su responsabilidad para con el aparato y ofrezca software.

Juan Alberto, ¿qué te parecería el PC si tus padres tu b hubieran comprado hace ocho años y hubieran soltado 1 millón de pesetas para encontrar hoy una máquina 1000 veces superior y por 100.000 pesetas? ¿Te sentirías engañado? ¿Qué me dices del que compró un PC hace 1 año y hoy no le vale para casi el 70% de los juegos? ¿Has tenido algún problema con juegos de Mega Drive que fueran más rápidos o más lentos? ¿Has tenido que pelearte con ficheros extraños y falta de memoria? Como ves, el PC y las consolas de videojuegos son aparatos sencillamente diferentes; al César lo que es del César.


La pluma es
más poderosa
que la espada
y mucho más
rápida que tú
Mortus
SEGA
the GAME is NEVER Over.
COMIX ZONE
COMIX ZONE!!!
WACK
AAARGH!
MEGADRIVE



MD 32X remonta el vuelo
KOLIBRI





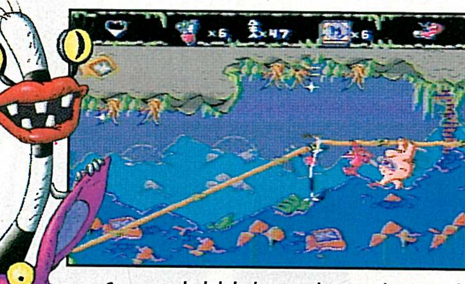
El equilibrio ecológico del mundo se ha roto, sólo Kolibri, el único helicóptero natural, podrá restaurar la balanza de la naturaleza. La cuestión va de un pájaro cuyas evoluciones podréis dirigir cual nave espacial matamarcianos cualquiera. Habrá que recoger ítems y power-ups para aumentar la capacidad ofensiva de nuestro amigo, pero también tendréis que eliminar a todo tipo de bichos: insectos, ranas, camaleones... Polígonos y sprites 3D para el juego más bonito de 32X.



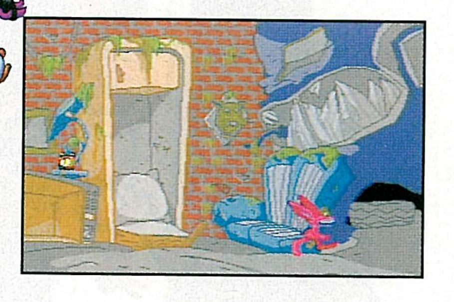


Aaaaaah Real Monsters! una nueva aventura para Mega Drive
VIACOM NEW MEDIA Y CIC ASUSTAN

Tendremos que esperar un par de meses, pero CIC Vídeo está dispuesto a sorprendernos con su nuevo lanzamiento. Con el título provisional de Aaah Real Monsters! llegará próximamente un fantástico cartucho que os ofrecerá la oportunidad de disfrutar de lo lindo con estos tres aventureros. Lleno de color y haciendo uso extensivo de la gama más chillona de la paleta Mega Drive, será un juego al estilo del ya conocido Ren & Stimpy, en el que habrá que combinar las habilidades de los tres personajes para llegar al final de las fases.

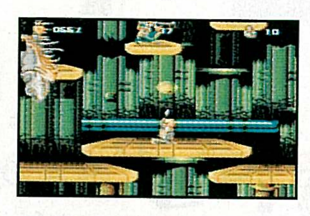


Con gran habilidad, se podrá simultanear el control de los tres personajes.



Costner en 16 bits
WATERWORLD

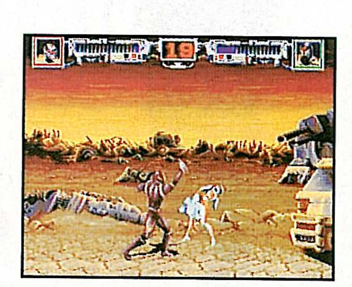
Como ya os anunciábamos en números anteriores, Kevin Costner por fin va a aterrizar en la 16 bits de Sega. Su última película, Waterworld, es la única culpable de este cartucho. Será un cruce entre plataformas, arcade, estrategia, y mucha, mucha agua. Preparad el flotador porque tendrá 16 megas y nos lo ofrecerá, muy pronto, Ocean a través de Arcadia Software.

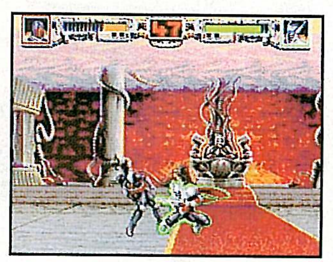


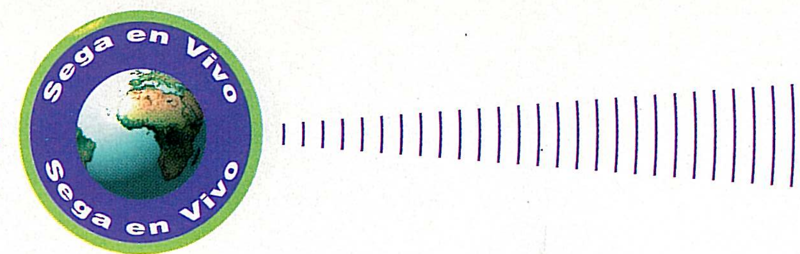


La "continuación" de Power Rangers
VR TROOPERS

Por si Power Rangers os ha parecido poco, cambiamos el género beat'em up por la lucha, pura y dura. Recuperando el estilo one vs one del primer PR, Sega ha programado un cartucho de 16 megas que os ofrecerá lo mejor de la serie de televisión americana VR Troopers. Nada de la serie quedará fuera del juego y podréis encontrar absolutamente todos los personajes, con sus característicos golpes especiales y habilidades secretas. Más noticias, en números sucesivos de esta vuestra revista.

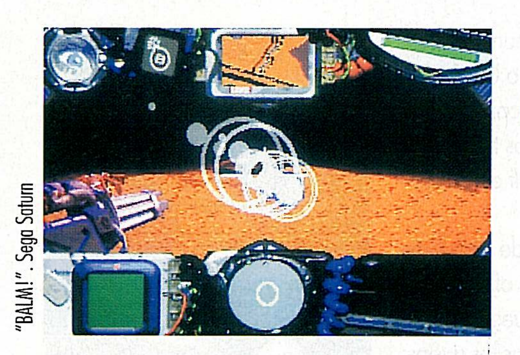






El que no Core, vuela

CORE DESIGN, TAMBIÉN EN EL ECTS


"BALM!". Sega Saturn

Muy satisfechos quedamos con la visita que realizamos a Core Design en su stand del ECTS. Allí pudimos ver varios títulos en preparación para Saturn: Shellshock (un shoot'em up), Thunderhawk 2 (la continuación del éxito de Mega CD), Blam! Machinehead (un fantástico arcade), Tomb Raider (una especie de Doom en plan egipcio) y Swagman (una curiosa aventura gráfica con apariencia arcade).


"SWAGMAN". Sega Saturn


"THUNDERHAWK 2". Sega Saturn

La segunda parte de Thunderhawk tendrá lugar en Saturn, con polígonos 3D y mucha acción.

Turbo, ocho botones... especial para jugones

ODISSEY, UN PAD PARA SATURN

A partir del próximo mes de noviembre, Arcadia Software pondrá a la venta un nuevo pad para Saturn. Además de las funciones básicas del conocido pad que ofrece Sega, añade otras como el turbo y autodisparo para todos los botones. Incluye un estupendo botón para realizar lo que se denomina como "Slow Motion", o pausar repetidas veces para bajar la velocidad de juego.



Mortal Kombat II para Saturn

ACCLAIM KASKA



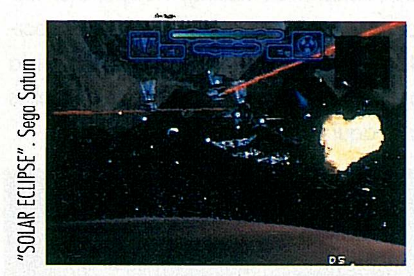
"MORTAL KOMBAT 2". Sega Saturn

Los americanos de Acclaim no podían quedarse fuera, y en el ECTS presentaron varias novedades para Saturn: Mortal Kombat II (el conocido juego de lucha), Alien Trilogy (un arcade estilo Doom), Revolution X (la recreativa), Batman Forever (la película llegará en 32 bits) y un par de juegos deportivos: NFL '96 y Frank Thomas Baseball.


"ALIEN TRILOGY". Sega Saturn

Llegarán dispuestos a todo

BMG - CRYSTAL DYNAMICS

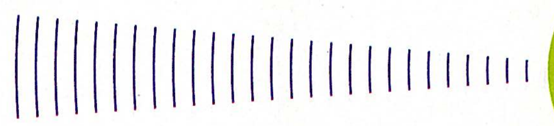

"SOLAR ECLIPSE". Sega Saturn


"LEGACY OF CAIN". Sega Saturn

Fue una sorpresa visitar su stand, pues aunque su producción parecía destinada a aparecer únicamente en 3DO, nos fascinó conocer sus planes para la consola de 32 bits de Sega. Su producción será francamente de calidad y con títulos muy interesantes, ofreciendo todo tipo de géneros: aventuras (Blood Omen Legacy of Khain y Blazing Dragons), arcade (The Horde), shoot'em ups (Solar Eclipse), arcades de conducción futurista (Off World Interceptor Extreme), plataformas (Gex) y deportivos de última generación (3D Baseball '95 y Slam'n Jam '95). Todos ellos llegarán oficialmente a España.


"OWI EXTREME". Sega Saturn


"BLAZING DRAGONS". Saturn





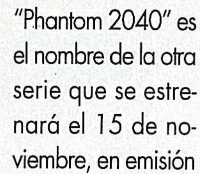
Series en Canal +

MI PROFE ES UN MONSTRUO Y PHANTOM 2040

El 6 de octubre se estrenó en Canal + la serie "Mi Profe es un monstruo". Protagonizada por tres curiosos personajes que viven en compañía de una amplia colonia de monstruos en el vertedero de la ciudad. Su máxima aspiración es convertirse en monstruos de pesadilla y para ello asisten a un colegio especial. La serie consta de 13 episodios y, además, próximamente CIC estrenará un cartucho basado en ella.

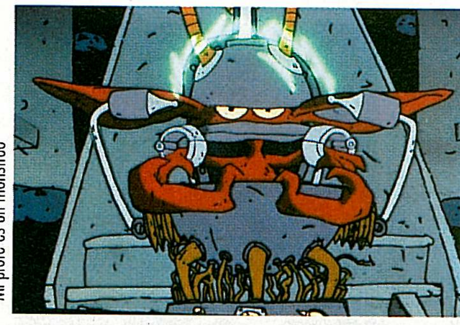


"Phantom 2040"



"Phantom 2040"

"Phantom 2040" es el nombre de la otra serie que se estrenará el 15 de noviembre, en emisión abierta. Combinando las técnicas de animación tradicional con 3D, Phantom 2040 retoma las aventuras del personaje creado en 1936 por el dibujante americano Lee Falk. El cartucho correspondiente no se hará esperar.



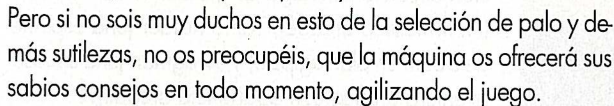
"Mi profe es un monstruo"



Estos son Ickis, Oblina y Krumm, los protagonistas de "Mi profe es un monstruo".

The Scottish Open para 32X

¡CON FALDAS Y AL HOYO!

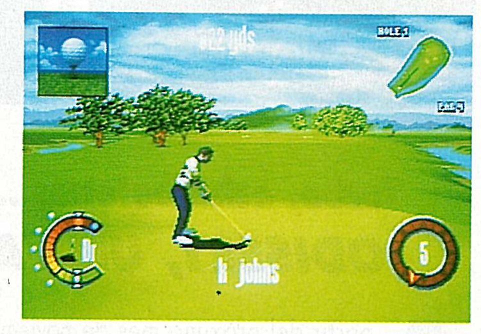


Core Design llevaba ya bastante tiempo anunciándolo, y por fin parece que verá la luz en el Reino Unido. Tal como indica su subtítulo (Virtual Golf), este cartucho nos sumergerá en una atmósfera tridimensional que nos trasladará en cuerpo y alma a cuatro célebres campos de golf escoceses: The Bowery, Kilmarney, Penperro y Carnoustie.
Pero si no sois muy duchos en esto de la selección de palo y demás sutilezas, no os preocupéis, que la máquina os ofrecerá sus sabios consejos en todo momento, agilizando el juego.
En total, dispondréis de seis modalidades para todos los gustos: práctica, Scottish Open, torneo, "skins", desafío por equipos y "shoot out". Cada una de ellas cuenta con suficientes atractivos como para asegurar horas y horas de juego a los sufridos usuarios de Mega 32X.





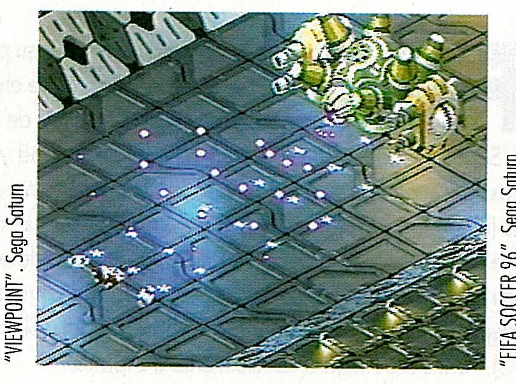




El ECTS llenó de títulos la Saturn

ELECTRONIC ARTS, A LO GRANDE

Con la gran cantidad de títulos que va a ofrecer próximamente para Saturn, los usuarios de esta consola van a estar más que satisfechos. He aquí la pequeña lista de títulos: FIFA '96 (el conocido deportivo de EA Sports), Wing Commander IV (cuarta entrega de la exitosa serie de PC), Road Rash (arcade de conducción motera), Viewpoint (un matamarcianos de perspectiva isométrica, procedente de NeoGeo) y Hi Octane (un futurista arcade de conducción de coches). Todos ellos estarán aquí en muy poco tiempo.

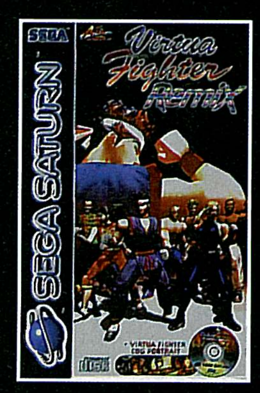


"VIEWPOINT". Sega Saturn

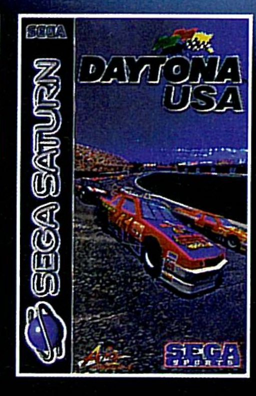


"FIFA SOCCER 96". Sega Saturn

QUEDARAS ATRAPADO













No podrás escaparte. Porque solamente SEGA SATURN te ofrece en exclusiva las réplicas exactas de los juegos más exitosos de las máquinas recreativas.

Con tres procesadores RISC de 32 Bits y cinco procesadores adicionales, SURROUND SOUND, 16 millones de colores y 500.000 polígonos por segundo tendrás a tu alcance la potencia y emoción para que descargues tu adrenalina con títulos como VIRTUA FIGHTER REMIX, DAYTONA USA, PANZER DRAGOON, INTERNATIONAL VICTORY GOAL y un sinfín de novedades para tu propio salón de videojuegos.



La recreativa llega en versión casera
T-MEK PARA 32X

Time Warner Interactive está actualmente metida de lleno en el proceso de programación de T-Mek, la famosa recreativa simulador de tanque, para MD 32X. Esta versión presentará 20 niveles -de los cuales seis son completamente nuevos frente a la recreativa-, un modo a dos jugadores con pantalla partida y una espectacular opción llamada "Duel" para que ambos jugadores puedan participar en un particular duelo final. Habrá seis Meks diferentes llenos de armas y poder destructivo. Pero aún no está claro que llegue aquí.





Ganadores
LOS TRES DE MAIL

Julio:
Joan Berenguer Sans (Lérida)
El Rey León, Game Gear.
Anger Lisnoba Estefanía (Móstoles)
El Rey León, M. System.
Luis José Gómez Mora (Sevilla)
Fifa Soccer 95, Mega Drive.
Agosto:
Javier Sánchez Mora (Barcelona)
Rebelt Assault, Mega CD.
Fernando Verdù Castillo(Valencia)
Doom, MD 32 X.
Fernando Josè Espijares (Granada)
Sonic Chaos, Master System.
Septiembre:
Daniel Pérez Luna (Córdoba)
Theme Park, Mega Drive.
Ezequiel Escanilla (Salamanca)
Theme Park, Mega Drive.
Fernando Gutiérrez (Madrid)
Theme Park, Mega Drive.

Ganadores
CONCURSO SPIROU

Salvi Danès Vernedes. Barcelona
Israel López Maldonado. Roquetas de Mar
Felipe Rodríguez Castro. Sta. Olalla del Cala
Emilio Delgado Algarra. Huelva
David Cárdenas Iglesias. Fuenlabrada
Pedro Ato Sánchez. Yechar de Mula
Miguel Casals Moreno. Gerona
David Barredo. El Ferrol
Fco. Pardavila Caldera. Avilés
Jose Moreno Rincón. Tomares
Javier Torres Martín. Pasajes
Rubén Pastor Cardeña. Getafe
Roberto Medin Piñeiro. El Ferrol
Eduardo Roger García. Burjasot
Alejandro Márquez Gallardo. Cádiz
Eugenio Ruiz Alvarez. Palma del Río
Alberto Jerez Rodríguez. Mataporquera
Sergio Guirado Gutiérrez. Vélez- Málaga
Fco. Javier Campos Recio. Almanzora
Raúl Vela García. Madrid

Noviembre de 1993, Sonic regresa a los 8 bits
PARECE QUE FUE AYER...

Parece que fue

Bienvenidos a nuestra máquina del tiempo particular. Hoy nos dirigimos velozmente al mes de noviembre del año 1993 y descubrimos lo siguiente:
***Sega en vivo** (Pág. 12). "El jovencito Indiana se la juega en MD"."(...) un nuevo héroe aventurero se asoma con desparpajo por la ventana de Sega. Se trata del jovencito Indiana Jones (...) que allá para el mes de diciembre inagurará su temporada MD." El jovencito del que hablábamos tiene ahora 3 hijos, 7 nietos y 2 bisnietos y sigue sin salir en MD.*
***Locos por el Mega CD** (Pág. 16) "¿¡7Th Guest!? ¿Solo un proyecto?". En esta noticia os ofrecíamos en exclusiva las primeras imágenes del famoso juego de PC CD-Rom en su adaptación a Mega CD. La gracia de todo es que las imágenes pertenecían realmente al Yumemi Mistery Mansion. Nuestro traductor de japonés fue rápidamente puesto a estudiar dialectos suahili en el corazón de Kenia.*
***Mega Preview** (Págs. 28-29) "EA Soccer. El rey del deporte rey". Sólo un par de líneas para recordar que ese alucinante simulador de fútbol que hoy llevamos comentado en esta revista (FIFA Soccer 96) vió la luz para todos vosotros en el número 8 de TodoSega. ¡Feliz cumpleaños FIFA Soccer!*
***Novedades** (Págs. 32-83). Las notas más altas se reparten entre todas las consolas. Para MD y con un 94% "Robocop vs Terminator". Con la misma nota y para Master System nos encontramos a, como no, "Sonic Chaos". Finalmente "F-1 Grand Prix" hacía los honores para la GG con otro 94%.*
***Lo más Sega** (Págs. 84-85). Sonic Chaos lideraba las listas de Master. Street Fighter II hacía lo mismo en MD y en GG Mickey Mouse se subía a las barbas de todo un Sonic 2.*





EN LA REALIDAD

PHOTO CD

Una auténtica pasada, revelando tus fotos de una manera sencilla y económica en un CD, podrás realizar multitud de efectos fotográficos y acceder a un sistema especialmente diseñado para ordenar tu archivo y convertirte en todo un profesional de la fotografía.

AUDIO CD:

Te lo podemos decir más alto pero no más claro. SEGA SATURN incorpora tecnología de sonido digital de última generación para reproducir con la máxima calidad tus compact disc musicales, si quieres comprobarlo dale caña y pega la oreja. Bailarás para siempre.

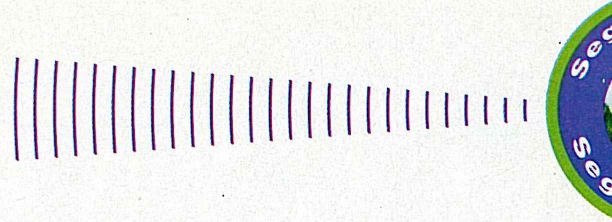
VIDEO CD:

Incorporando una tarjeta de VIDEO-CD a SEGA SATURN podrás disfrutar viendo tus películas favoritas con la máxima calidad y manejar a tu antojo infinidad de trucos y posibilidades de manipulación que descubrirás en tu propia sala de cine.



PELIGROSAMENTE

REAL



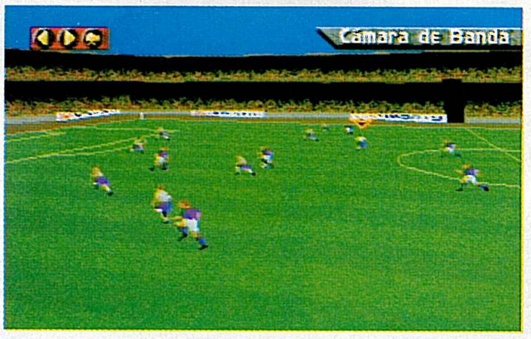

Apuesta por SEGA, en tu quiniela pon 32 X

FIFA ´96, 32X SE APUNTA UN GOL

Sin duda alguna, es uno de los títulos más esperados para la primera consola de 32 bits de Sega, MD 32X. Manteniendo la línea de otros títulos de la saga, este nuevo FIFA presentará innovaciones como el Virtual Stadium o la posibilidad de poder variar los puntos de vista de la cámara a la hora de jugar. Como ocurre con la versión Mega Drive, os encontraréis con casi todas las ligas del planeta, amén de que además podréis disfrutarlo en perfecto castellano. En las imágenes que acompañan esta noticia podéis observar las primeras imágenes a las que hemos tenido acceso. La pinta no es nada mala y una vez en juego no está nada mal, id preparandoos que el juego seguro que merecerá la pena y gustará a los amantes del fútbol.





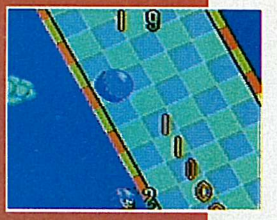


Gracias al fabuloso Virtual Stadium, será posible cambiar la perspectiva de juego así como alterar el punto de vista de la opción Replay.

Game Gear se va a perder de nuevo SONIC LABYRINTH



Ya está, Sega ya tiene preparado un nuevo cartucho para su mascota. Aunque parece que únicamente verá la luz en portátil, seguro que más de uno no podrá escapar de su atractivo y acabará con una Game Gear entre manos. Bueno, la nueva historia va de una especie de laberinto que Sonic tendrá que recorrer en busca de la salida. No, no habrá que recoger anillos para salir, bastará con encontrar las tres llaves y así llegar hasta el final de la fase. Serán cuatro megas de puro vicio, presentándonos a un Sonic más bien tridimensional y con muchas posibilidades de perder la cabeza.







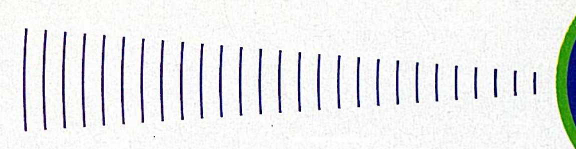
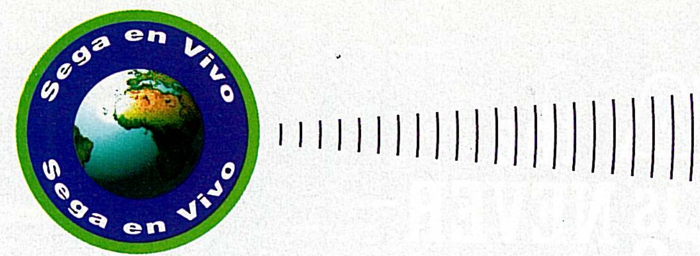
Ganadores del concurso UNA SATURN AL MES

Ganador Saturn julio:
Fco. Javier Ubeda Paño
(Zaragoza)
Ganador Saturn agosto:
Rafael Izquierdo López
(Barcelona)
Ganador Saturn septiembre:
Luis Segarra Martínez
(Alicante)

Para Saturn, y de US Gold JOHNNY BAZOOKATONE

Será un cruce entre plataformas y arcade, con todo lo bueno que tienen ambos géneros y lo fascinantes que pueden llegar a ser las capacidades de Saturn si se hace uso de ellas. US Gold viene dispuesta a ello y este chico, llamado Johnny Bazookatone os deleitará con sus aventuras. Protagonizará un compacto con gráficos renderizados y mucha guitarra.

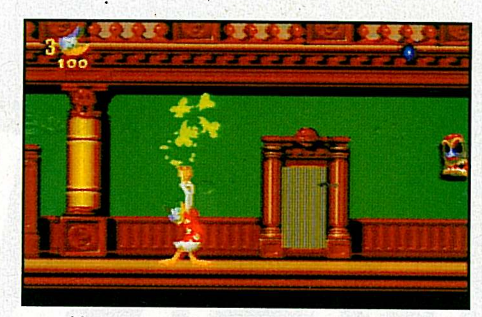


Disney arrasará en Mega Drive

VUELVE EL PATO DONALD EN MAUI MALLARD

La factoría Disney no para nunca y sus estrellas más conocidas, Mickey Mouse y el pato Donald tampoco. Precisamente éste último va a ver como unas tranquilas vacaciones en una isla del pacífico se pueden convertir en una aventura digna de protagonizar un cartucho de lujo. La historia tendrá de todo para pegaros durante horas frente al televisor: misterio, sorpresas y plataformas de las buenas. En cuanto a los gráficos, ya os podéis imaginar lo que Disney Software es capaz de hacer con sus personajes más famosos. Casi se puede decir que Donald tendrá vida propia con unos movimientos más propios de una película de animación que de un videojuego mientras que a los escenarios no les faltará ni un detalle para hacerlos atractivos a la vista. Está previsto que para navidades ya podamos disfrutar con esta maravilla que nos llegará directamente de la mano de Sega.



Donald regresará a la MD dispuesto a competir con Mickey Mouse por ver quién es más divertido.





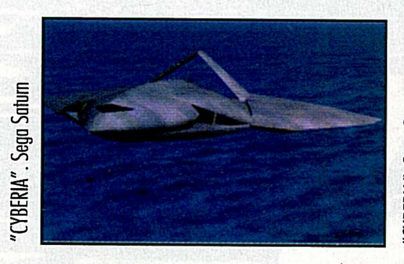
Brillando con luz propia

INTERPLAY JUGARÁ EN SATURN

Ha sido otra de las estrellas del recientemente celebrado ECTS londinense. En su stand presentaba proyectos tan interesantes como los que ahora pasamos a relataros, atentos porque hay mucha tela que cortar. Cyberia y Casper serán de los primeros en llegar con fecha de otoño del 95. El primero será una especie de aventura gráfica con personajes sintéticos y gráficos renderizados en 3D, asi como banda sonora compuesta por Thomas Dolby. Casper estará basado en el filme del mismo título y ofrecerá más de 20 puzzles interactivos para resolver, con gráficos y escenarios en 3D. Descent, VR Baseball y Aftermath llegarán posteriormente, en primavera del 96. Descent es un arcade tridimensional al estilo Doom bien conocido en el mundo PC. El segundo será un deportivo de béisbol y con el tercero os veréis sumergidos en un shoot'em up con scroll horizontal y gráficos 3D.


"ROCK"N ROLL RACING". Sega Saturn

Nueva versión del futurista rally de conducción para Saturn. Circuitos virtuales y velocidad pura.


"CYBERIA". Sega Saturn


"CYBERIA". Sega Saturn

La esperada versión interactiva de las aventuras de Casper está ya casi lista. Será una aventura con perspectiva aérea.


"CASPER". Sega Saturn

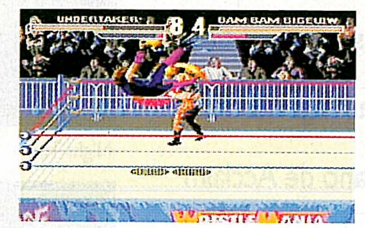

"DESCENT". Sega Saturn


"DESCENT". Sega Saturn

La recreativa llega a Mega Drive

WRESTLEMANIA COIN OP

Tras varios WWF de distintos tipos y tamaños, por fin Acclaim se ha decidido a ofrecer una conversión verdadera y real de la recreativa. Haciendo uso de la técnica de digitalización de actores que tan bien dominan ellos, comercializarán próximamente un cartucho dedicado de lleno a la coin op más famosa de lucha libre o wrestling. Con todas los personajes más espectaculares y sus golpes especiales, promete ser un hit que traerá Arcadia.





YA HAY 30 CENTROS MAIL EN ESPAÑA

A partir de este mes, las ciudades de Almería, Valladolid y Palma de Mallorca cuentan con un nuevo Centro Mail, con lo que ya son 30 los Centros Mail repartidos por toda España. Sin contar con el abierto este año en Argentina.

Oro Films lo traerá a nuestro país

STREET FIGHTER II ANIMATED MOVIE

El mes pasado dábamos cuenta de la existencia, en el extranjero, de una versión animada de Street Fighter II. Hoy nos sentimos muy felices de poder anunciaros su disponibilidad en nuestro país gracias a la labor realizada por Oro Films, una distribuidora de Barcelona. Ellos nos han comentado que el vídeo estará disponible a partir del próximo 27 de octubre. Una buena noticia para los aficionados a la serie.



Philips también ve futuro en Saturn

ALIEN ODYSSEY, DE ARGONAUT

Argonaut Software tiene preparado ya su primer título para Saturn, un cruce entre acción y aventuras que llegará en breve, distribuido por Philips Media. Siguiendo la línea Panzer Dragoon, Alien Odyssey será un shoot'em up con escenas FMV y 360 grados de rotación en tiempo real. El fin del juego es destruir la base enemiga en la que está situado el Bunker de Comunicaciones y escapar de la raza que puebla el planeta al que has sido destinado. Se estima que estará aquí en noviembre.

Spiderman y Venom compartirán acción en un beat'em up



SEPARATION ANXIETY PARA 16 BITS



Acclaim vuelve a atacar en un género que le va de perlas. Utilizando su consabida conexión con Marvel Comics, nos ofrecerá un cartucho de Mega Drive cuyos protagonistas serán Spiderman y Venom. Los veremos en un beat'em up muy peculiar con posibilidad para dos jugadores simultáneos y unos luchadores de un tamaño desacostumbrado en Mega Drive.

Será un beat'em up de desplazamiento horizontal, con personajes de un tamaño respetable.



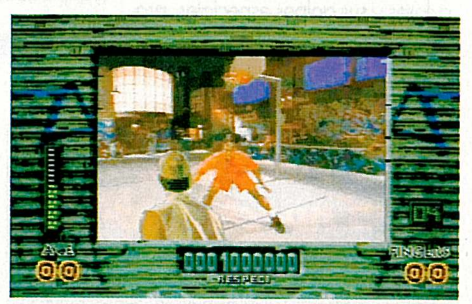




Nuevos títulos 32X en CD


Slam City with Scottie Pippen


Night Trap


Slam City with Scottie Pippen


Night Trap

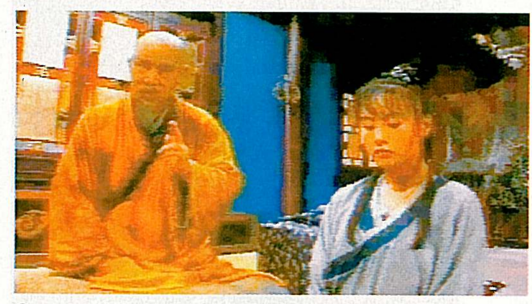
Han tardado en llegar, pero los primeros títulos para Mega CD 32X ya están aquí. De la mano de Acclaim y Digital Pictures llegan tres aventuras llenas de vídeo digitalizado.

Ofrecidos en nuestro país a través de Arcadia Software, estos tres nuevos títulos suponen la confirmación de las mejoras que Mega CD iba a sufrir con MD 32X: mayor número de colores en pantalla y un aumento en la velocidad de carga del CD. Todo esto se traduce en una sensible mejora en la calidad general de los juegos, olvidando aquellos juegos llenos de pixels y más bien parcos en número de colores.

Slam City pasó antes por Mega CD; es un cruce entre arcade deportivo y aventura interactiva que tanto gusta a Digital Pictures. Para que vayáis abriendo boca -y no precisamente de aburrimiento- os vamos a contar que el juego está recogido en cuatro CDs llenos de deporte de la canasta.

De Night Trap no es necesario que os contemos nada, pues es un viejo conocido, reseñar que por fin recibe el tratamiento gráfico que se merece.

Supreme Warrior es una nueva concepción de los juegos de lucha, que con una vista subjetiva y vídeo digitalizado os permitirá repartir mamporros.

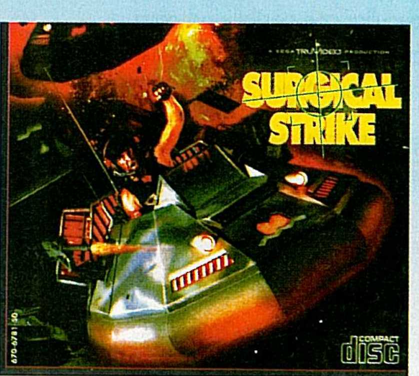

Supreme Warrior


Supreme Warrior

Surgical Strike

Nueva película interactiva de Sega

Ante vosotros tenéis un punto de mira digital, sois una especie de policías del futuro y la fecha es 1998. El mundo es un caos completo y la ONU ha creado la fuerza especial Surgical Strike. Como integrantes de ella, tendréis que librar furibundos combates a los mandos de vuestros aerodeslizadores de combate. Cantidades ingentes de vídeo digitalizado para satisfacer a los adictos al género arcade.




El juego es como una película de ciencia ficción llena de acción.



CON MEGA CD

AHORRATE MUCHA PASTA

Sabemos que tienes un hambre voraz de Mega CD. Pues ahora te ponemos ante tus ojos una oferta que es un auténtico manjar.

Ahórrate kilos de pasta contante y sonante en su compra y devora sin parar la calidad y precisión de tu Mega CD.

No lo dudes, es tu oportunidad para disfrutar y empacharte de diversión ahorrándote mucha pasta.







Sega Rally

CHAMPIONSHIP ´95

La estrella de estas navidades

El proyecto Sega Rally para Saturn está cada día más cerca de su conclusión, es más, se especula con la posibilidad de que pueda estar en la calle dos meses antes de lo previsto.

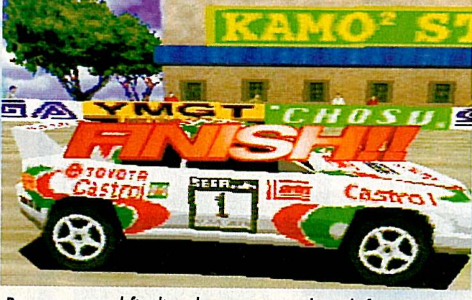
Así es, oficialmente Sega no se ha pronunciado al respecto, pero dado que en USA y Japón saldrá estas navidades -con una posibilidad de error de un 1%- es fácil deducir que verá la luz también en Europa para esas fechas. Para confirmar este aspecto, basta con observar la evolución habida en el juego desde la última versión que tuvimos ocasión de probar. En aquélla únicamente había dos circuitos y no encontramos manera ni modo alguno de acceder a un menú de opciones. En esta que hoy os enseñamos están presentes los tres circuitos de la recreativa, al mismo tiempo que se observa una notable mejora de detalle y calidad en los dos primeros frente a la anterior versión.



AM3 trabaja profundamente en adecuar y optimizar el rendimiento de Saturn para que ésta sea capaz de mantener una razonable velocidad de juego con varios coches en pantalla.



El comportamiento de los vehículos está siendo supervisando por las propias Lancia y Toyota, que toman parte activa en el proyecto.



Por supuesto, al finalizar las carreras podréis disfrutar con unos vistas espectaculares de los vehículos.



Hasta el helicóptero que nos deslumbró en la recreativa estará presente en Sega Rally, todo vale para el espectáculo.

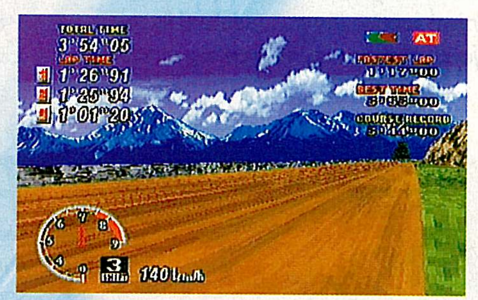
Asimismo, nos encontramos con un menú de opciones y varios modos de competición, sin olvidar ciertas variaciones frente a la recreativa -ver cuadro aparte- y la inclusión de una opción para competir dos jugadores. Referente a esto último, quisiéramos comentaros que seguramente habrá una opción a pantalla partida para dos jugadores simultáneos, a pesar de lo mucho que se ha negado tal posibilidad por parte de la propia Sega. Otra de las mejoras es la inclusión de vehículos rivales y la espectacular mejoría en el tema de los gráficos: el molesto efecto de los polígonos que aparecen y desaparecen, tan propio de Daytona USA, ha sido definitivamente eliminado.

Tras estas líneas, es fácil deducir que dado el trabajo realizado y lo "poco" que queda por hacer, probablemente Sega nos alegre las navidades y nos sorprenda con el lanzamiento de Sega Rally, cosa que nosotros estamos deseando.



Será el mejor compacto de conducción que nunca antes haya visto la luz en consola, y sólo para Saturn.







Diferencias con la recreativa

Frente a la recreativa, AM3 está trabajando de lo lindo para ofrecer unas opciones totalmente nuevas, entre las que debemos destacar el nuevo modo de juego Time Attack o la posibilidad de variar ciertos aspectos de la mecánica y suspensiones de los vehículos, en vistas a mejorar su comportamiento y agarre de cara a la consecución del primer puesto en cualquiera de los circuitos. Además, estos datos se podrán grabar en la RAM interna de Saturn.





Wing Arms

Noviembre está aquí



Es un arcade-shoot'em up que os trasladará a la II Guerra Mundial, tiempos de dominación aérea por parte alemana y nipona, pero muy pronto cambiarán las tornas gracias a vuestra participación. El juego continúa con la onda Virtua y podréis seleccionar varias vistas externas para no perderos ni un ápice de la acción.



En vuestra pantalla aprecerán varios modelos de aviones diferentes, listos para entrar en acción y cumplir con las misiones.

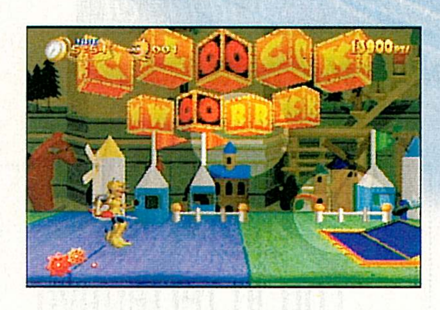
En estas imágenes podéis observar el derroche gráfico que desplegará ante vosotros Wing Arms dentro de muy poco tiempo, noviembre para ser exactos.






Clockwork Knight 2

Pepperochau vuelve



El caballero mecánico llamado Tongara está de vuelta en Saturn. Sega pondrá a la venta muy pronto la segunda parte de sus aventuras. Nuevos retos esperan al héroe de juguete: plataformas móviles, enemigos que ya no son tan tontos, jefes finales más grandes y peligrosos, etc. El juego seguirá manteniendo el look plataformas 3D que le caracteriza, pero con ostensibles mejoras a nivel gráfico, destinadas a sorprender a la audiencia. A nivel sonoro también se nota la mejora, con nuevas melodías y efectos.





Sega ha programado una segunda parte llena de novedades, como giros del escenario en 3D y nuevos rivales.

Virtua Racing

La arcade llega a Saturn

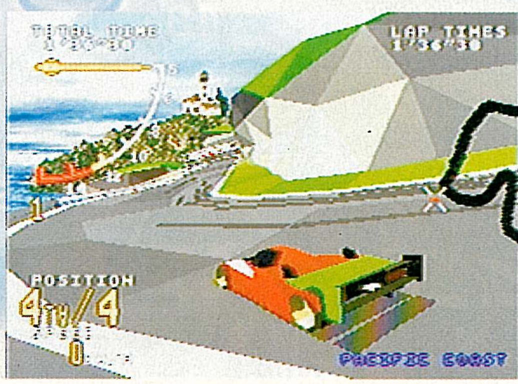


Es otro de los títulos que esperamos con ansiedad. Time Warner está programando una nueva versión para Saturn con muchos añadidos: diez circuitos -de los que siete son prácticamente nuevos-, cinco nuevos vehículos y un modo temporada en plan F1.

Entre los diferentes vehículos programados por Time Warner para la ocasión, se encuentra un curioso y divertido Kart.



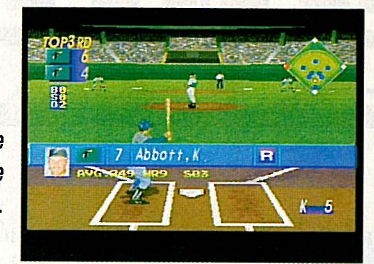




SEGA SATURN

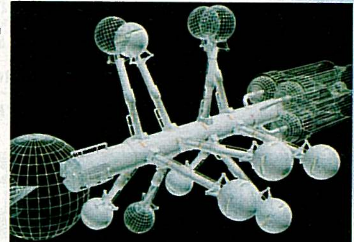
World Series Baseball
Sólo en los USA

Nacerá con el propósito de satisfacer únicamente a los jugones americanos, pero puede que Sega España se decida a traer algunas unidades. Con imágenes digitalizadas y mucho peloteo, este béisbol será una de las atracciones deportivas de Saturn: voces digitalizadas, rotaciones en 3-D, homeruns...




Aunque sea un título exclusivamente americano, no podemos por menos que mostraroslo pues el juego promete.

Creature Shock SE
Aventuras en el espacio



Data East está actualmente reprogramando el fantástico Creature Shock de Argonaut Software para Saturn. Mantendrá las líneas maestras del título de PC y gustará a los amantes de las aventuras en el espacio exterior.

Dark Legend
Lucha en Saturn

Para que no sea Acclaim la única luchadora, Data East también está programando un compacto de lucha. Como ejemplo y anticipación de su primer trabajo en Saturn, os mostramos una pantalla de cómo será el juego.



Shellshock
Lo nuevo de Core



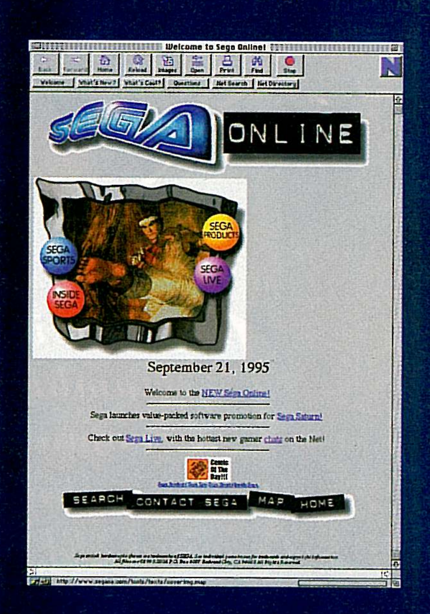


La compañía británica Core está metida de lleno en la programación de un espectacular arcade. Con perspectiva subjetiva en primera persona, os pondrá a los mandos de un tanque en un entorno no precisamente amistoso.

Será una especie de Doom sobre ruedas, recordando mucho a otrs títulos de Core, como Thunderhawk.

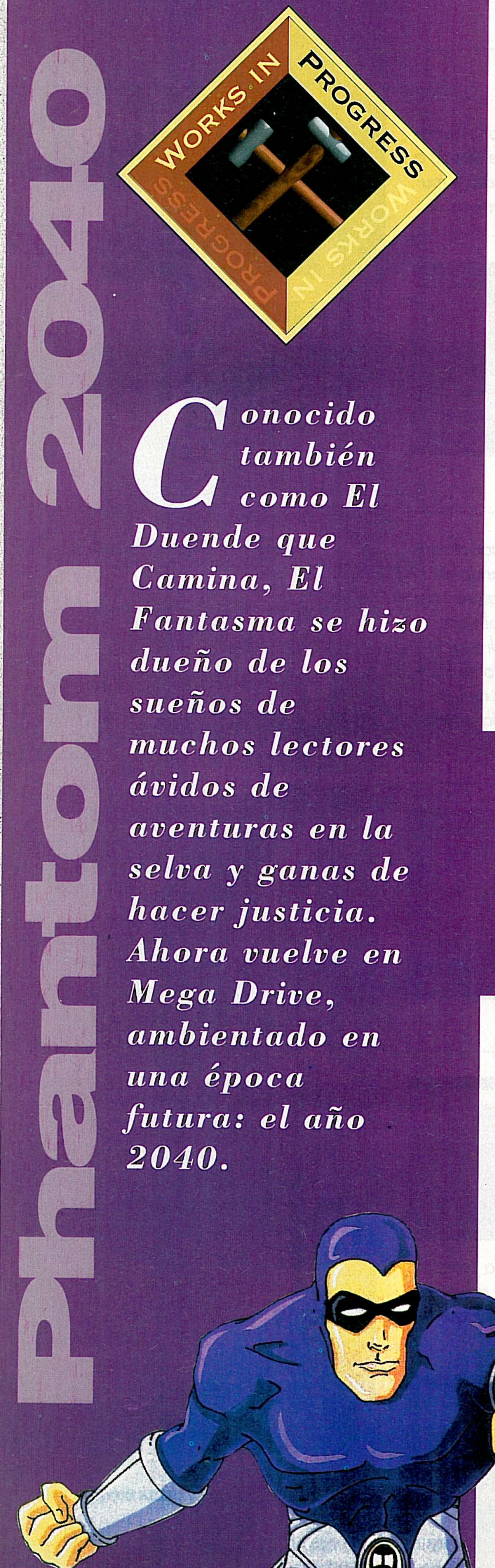



El ojo nipón



El mes pasado alababa las cualidades de Internet como medio de información y de comunicación. Hoy, os puedo ofrecer una serie de direcciones que seguro serán de interés para aquellos que deseen estar tan informado como yo. La imagen que encabeza esta columna corresponde a la página que Sega of America posee en Internet, allí encontraréis pantallas, información en forma de películas, textos, notas de prensa... absolutamente todo lo que gira alrededor del mundo Sega en Estados Unidos. Pero Internet no es patrimonio exclusivo de Sega, otras compañías, tales como Electronic Arts, Bullfrog, Interplay, Konami, etc poseen su propio Home Page; al mismo tiempo, es posible encontrar información acerca de juegos o máquinas. Para que vayáis abriendo boca, he aquí unas cuantas direcciones de interés:

Sega http://www.segaoa.com
Electronic Arts http://www.ea.com
Konami http://www.konami.com
Batman Forever http://batmanforever.com
Interplay Productions http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain/descript/386homed.html



PHANTOM 2040

Conocido también como El Duende que Camina, El Fantasma se hizo dueño de los sueños de muchos lectores ávidos de aventuras en la selva y ganas de hacer justicia. Ahora vuelve en Mega Drive, ambientado en una época futura: el año 2040.

Una leyenda del cómic, en 16 bits

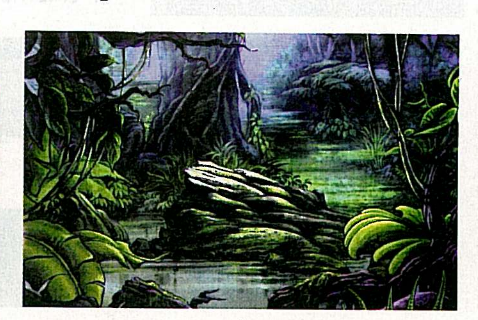
El Duende que camina

Poco imaginaba Lee Falk, el creador de la tira cómica el Fantasma, allá en el 36 cuando la creó, que 50 años más tarde su personaje sería protagonista de un videojuego. Por entonces los videojuegos no existían como tales y las computadora eran una simple falacia futurista.

La cuestión es que actualmente, Viacom ha decidido licenciar el héroe del cómic para ofrecer una visión futurista del mismo y situar la acción en el 2040. Habría que hacer la puntualización de que el cartucho estará basado en la serie de dibujos animados que dentro de muy poco pondrá en antena Canal+ y que también es obra de Viacom, así que todo queda en casa.

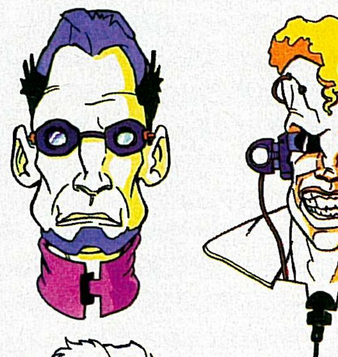
El cartucho será muy probablemente un 16 megas en versión Mega Drive, quedándose en 4 para la versión portátil. Será una especie de cruce entre plataformas y arcade, configurando un juego muy parecido a Alien Soldier pero con personalidad propia. El Fantasma tendrá que verse las caras con Maximun Inc. e impedir que tomen el control del mundo. Para el ataque, el Duende que Camina dispondrá de 7 diferentes armas y aparatos que le permitirán disfrutar de una cierta ventaja. De momento, parece que serán también 7 los niveles a través de los cuales tendrá que mostrar su habilidad para acabar con el pérfido Graft.

Por supuesto, tendréis más información en nuestras páginas. Como colofón, verá la luz el próximo mes de diciembre, justo en plenas navidades.



Los Personajes

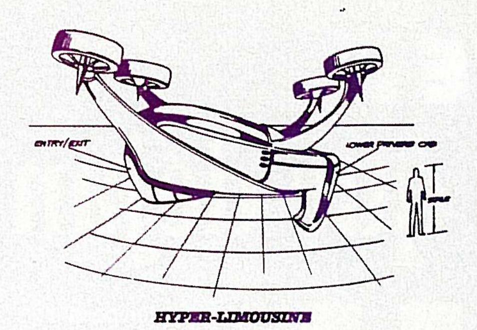




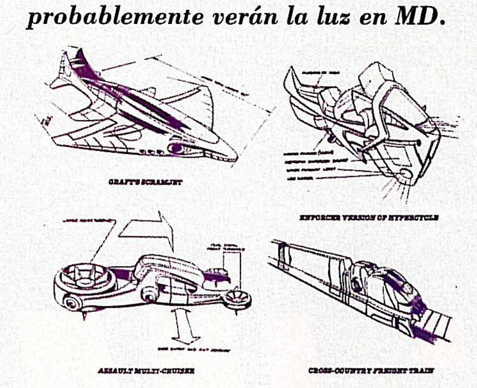


A lo largo de los siglos el Fantasma se ha granjeado la enemistad de numerosos enemigos, que no faltarán en el cartucho.

Los Vehículos



En el 2040 la tecnología ha avanzado hasta niveles muy altos, por supuesto que el Fantasma lo aprovechará a su favor y he aquí unos cuantos bocetos de lo que serán los vehículos que tendrá a su disposición nuestro héroe y que probablemente verán la luz en MD.



El cómic: una fuente inagotable





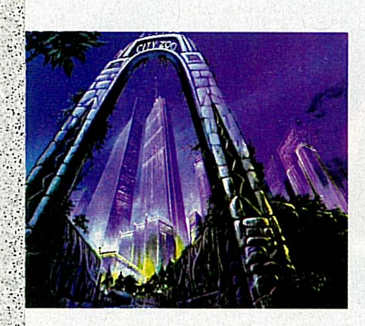


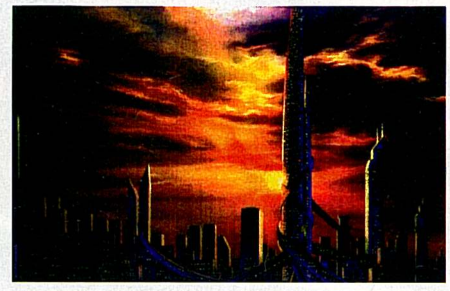


El famoso Duende que Camina nació en 1936, de la mano de Lee Falk. Su autor situó la acción de la tira en un país selvático y dotó al personaje de una apariencia misteriosa que hoy día aún perdura.



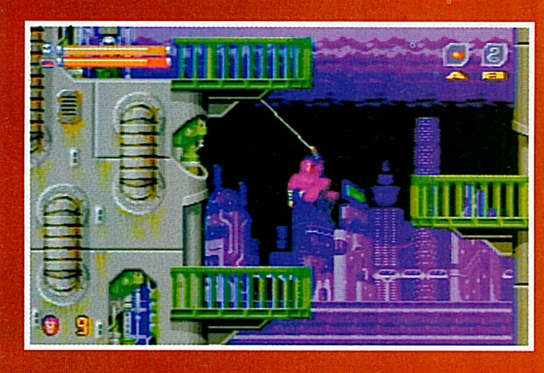
Los Escenarios





Para ensalzar la acción y fortalecer el argumento , nada como unos escenarios de la calidad de los que podremos observar en Phantom 2040. Los bocetos: a la izquierda.

Primeras imágenes



Las imágenes que aquí podéis observar corresponden a una versión aún sin terminar del cartucho. Pero ya se van observando las líneas maestras de lo que sin duda será un éxito seguro. Observad la calidad de los escenarios y el detalle de los objetos que forman parte del primer plano.



Para coches que dejan huella

■ Mega Drive
■ Codemasters
■ Noviembre

Está claro que lo de Codemasters son las microcarreras en todos los formatos posibles. Su nuevo título se llamará

Hoy vamos a empezar con nuestra particular clase de idiomas. Vamos a ver, ¿cómo se dice en inglés "velocidad"?. ¿Que no lo sabéis?... Está bien, por ser la primera vez os lo diré, pero que conste que os vais a tirar de los pelos al saberlo. La respuesta es: Codemasters. Ya, ya veo al listillo del fondo quejándose. Pues no, no se dice "speed". Tras un debú más que prometedor con los inefables Micromachines, esta compañía inglesa pretende mantener su relación con el mundo del motor (pequeñito, pero motor al fin y al cabo) con el próximo lanzamiento de «Super SkidMarks».

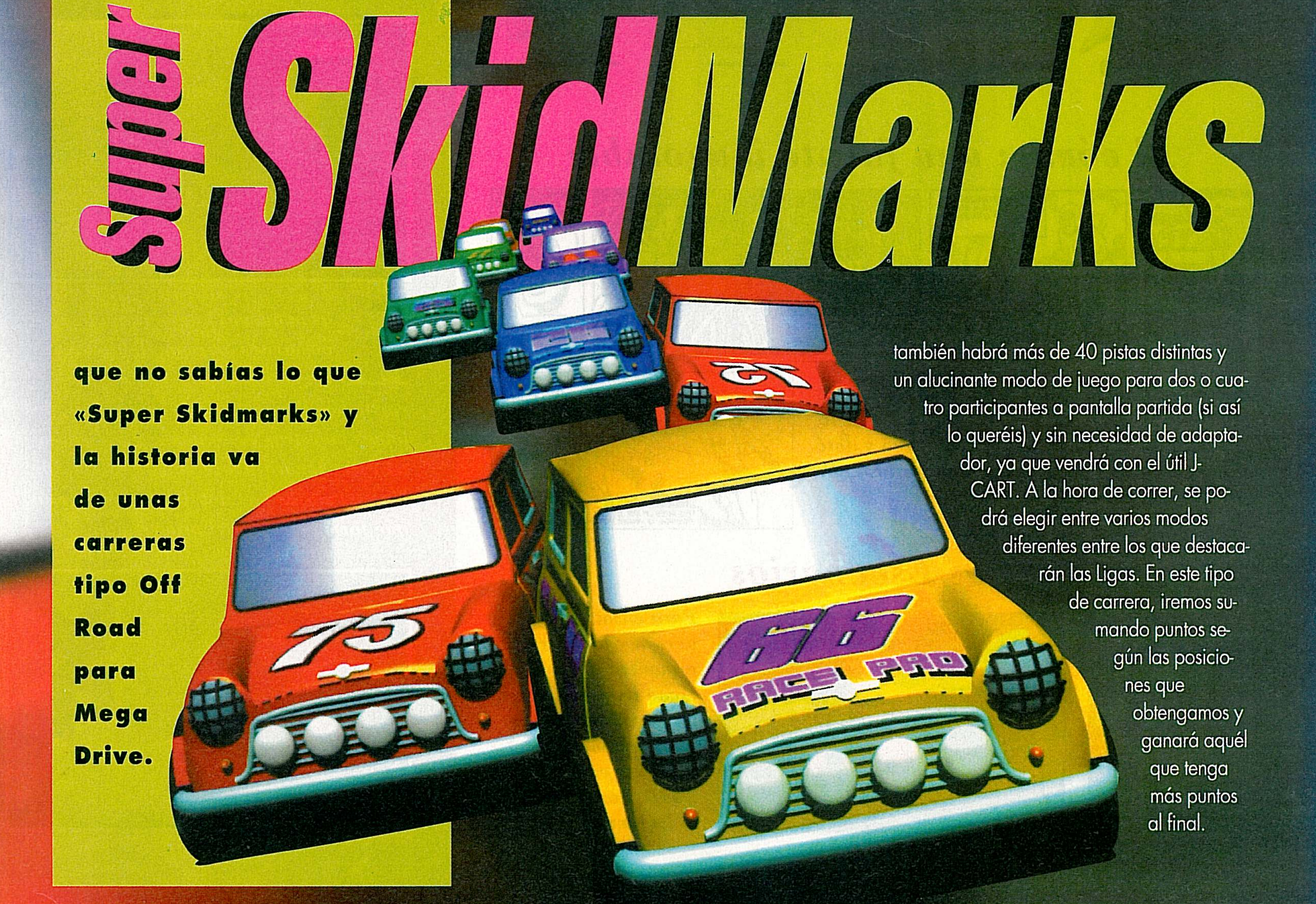
Os podemos ir avanzando que tendrá calidad de sobra para conseguirlo y si no os lo creéis, podéis ir leyendo lo que sigue.

Para empezar os diremos que se tratará de un juego de carreras muy en la línea del famoso «Off Road», pero contará con nuevas y sugerentes novedades.

Una de ellas será la posibilidad de escoger entre 12 vehículos diferentes. Cada uno con sus propias características y habilidades. Los coches estarán generados en 3D (con sus sombreados y proceso de renderización insertados) lo mismo que los circuitos.

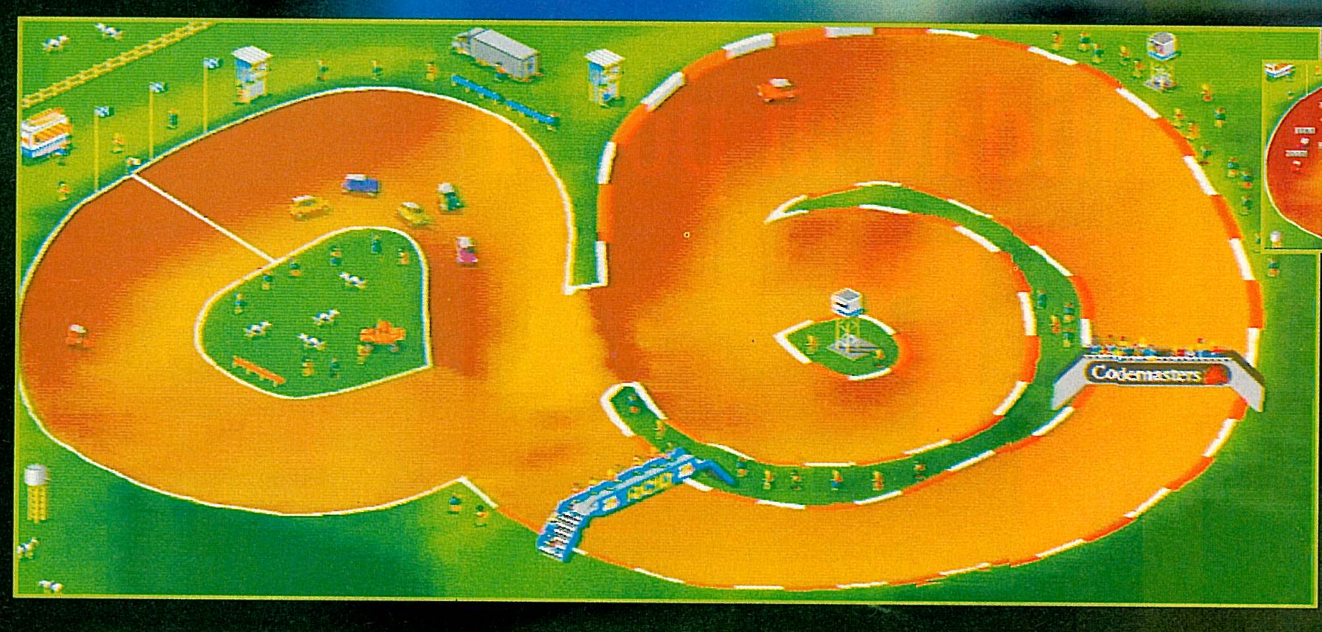
El reparto incluirá coches de todoterreno, minis, fórmulas 1 y hasta... ¡vacas con ruedas! Junto a este simpático elenco de bólidos,

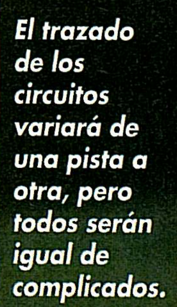
Super SkidMarks



que no sabías lo que «Super Skidmarks» y la historia va de unas carreras tipo Off Road para Mega Drive.

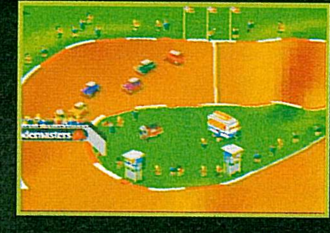
también habrá más de 40 pistas distintas y un alucinante modo de juego para dos o cuatro participantes a pantalla partida (si así lo queréis) y sin necesidad de adaptador, ya que vendrá con el útil J-CART. A la hora de correr, se podrá elegir entre varios modos diferentes entre los que destacarán las Ligas. En este tipo de carrera, iremos sumando puntos según las posiciones que obtengamos y ganará aquél que tenga más puntos al final.





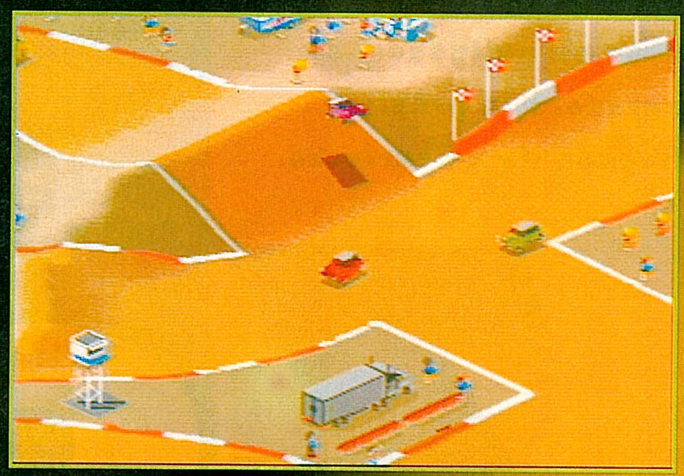
El trazado de los circuitos variará de una pista a otra, pero todos serán igual de complicados.



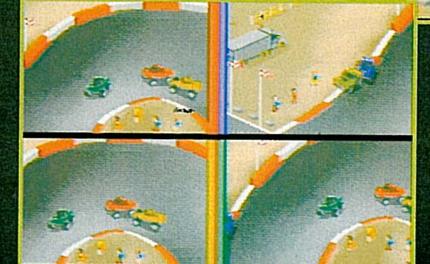


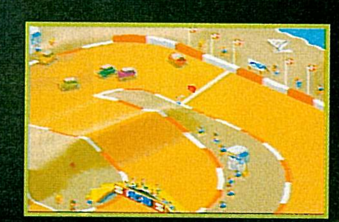


El cartucho ofrecerá la posibilidad de partir la pantalla para que disfruten varios jugadores.

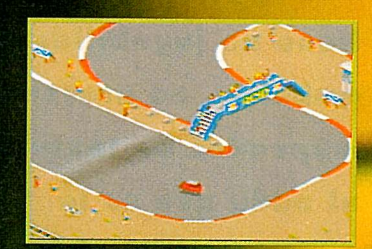


A pesar de su tamaño, el diseño de los bólidos ha sido cuidado al máximo.

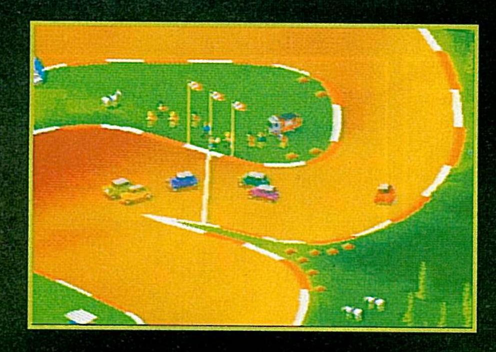




Será un cartucho jugable y totalmente divertido para hasta cuatro jugadores.



Los derrapes se convertirán en protagonistas absolutos.







MEGA PREVIEW

La jugabilidad al poder

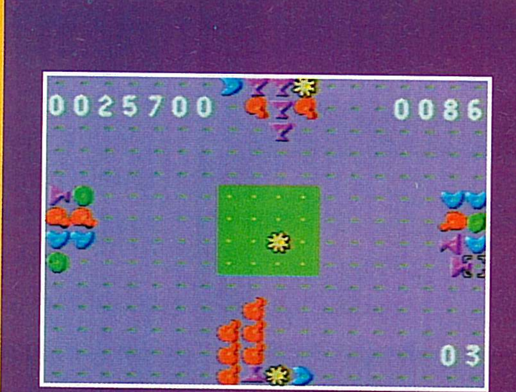
- Mega Drive
- CIC/Viacom
- Noviembre

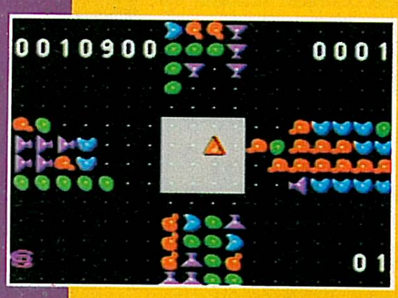
En estos tiempos en los que la originalidad no está de moda y todo se basa en polígonos, se agradece la próxima llegada de un cartucho lleno de jugabilidad. Sin embargo, no presenta mapeados de texturas ni nada que se le parezca. Unas simples figuras y 8 megas serán su carta de presentación.

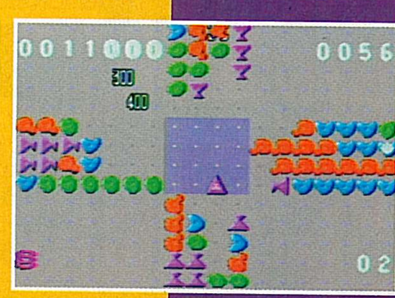
Zoop

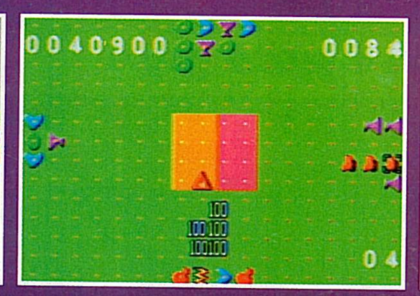
Programado por Viacom New Media, su desarrollo ha sido llevado en el más estricto de los secretos hasta casi el día de su lanzamiento. Parece que había muchos temores a ser copiados o que, repentina y misteriosamente, el mercado se llenará de clónicos de Zoop, cosa que por otra parte no sería la primera vez que ocurre. Lo que importa es que finalmente el producto ya está aquí y saldrá dentro de muy poquito tiempo, a finales de noviembre para ser exactos.
En principio serán 8 megas, pero no por ser poco ofrecerán menos. ¡Que va! os podemos anticipar que pasaréis tardes enteras intentando llegar hasta el último nivel de un juego que únicamente os ofrece jugabilidad, cosa que por otra parte es vital en un videojuego.

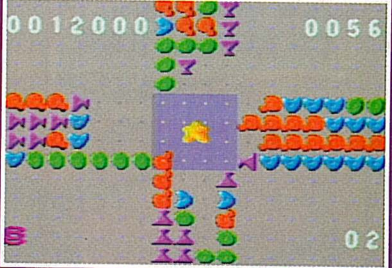
La mecánica de juego será bastante sencilla. El área de juego estará situada en el centro de vuestra pantalla y a un lado y a otro, tanto vertical como horizontalmente, hay una serie de líneas por las irán saliendo fichas de diferentes formas y colores. Vuestro objetivo será limpiar la pantalla de fichas, para lo que partiréis desde el mismo centro de la pantalla con un objeto que, aunque originalmente tendrá un color y una forma, posteriormente podrá transformarse en lo que sea necesario. Con esa forma y color, únicamente podréis eliminar las fichas que compartan vuestra apariencia, pero no os preocupéis, atizadle a una nueva ficha y veréis que tomáis su forma, siendo ahora posible eliminar otro tipo de fichas. Esto que es muy difícil de explicar no lo es tanto situado delante de la pantalla. Para no perder interés y verse superado por la dificultad del juego, Viacom incluirá una serie de ítems, que os permitirán reducir la cantidad de fichas de forma muy rápida o saltar niveles con pasmosa facilidad. Lo mejor de todo es que ya falta muy poco para que el cartucho llegue y que, según CIC Video, saldrá a un precio súper contenido. Seguro que todos lo agradeceremos.







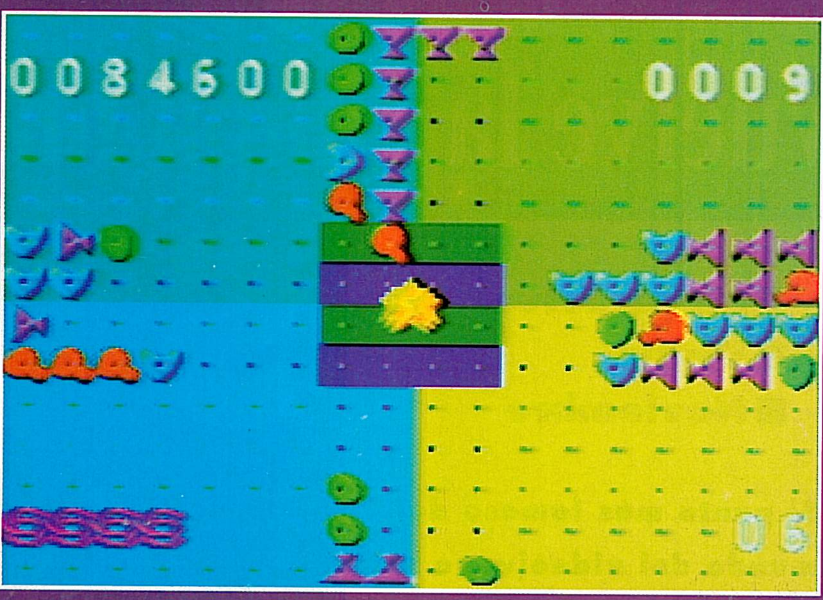




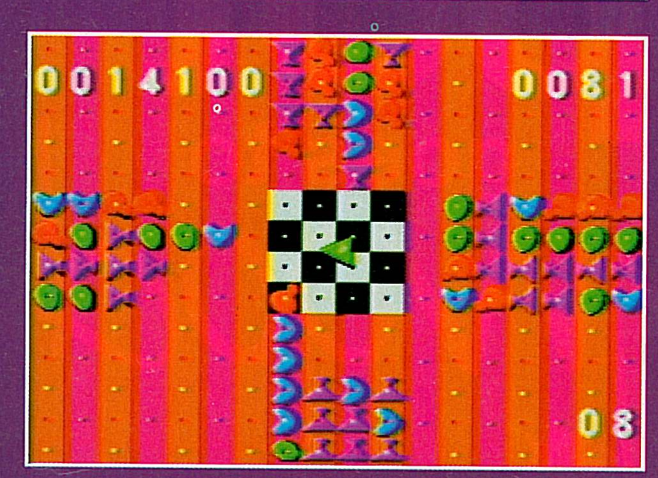




Eliminar todas las fichas de forma horizontal en una línea os dará 10.000 apetitosos puntos.



Con cinco espirales moradas os habréis ganado el paso al siguiente nivel de forma directa y sin tener que sufrir por las fichas.





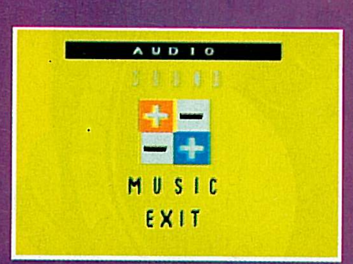


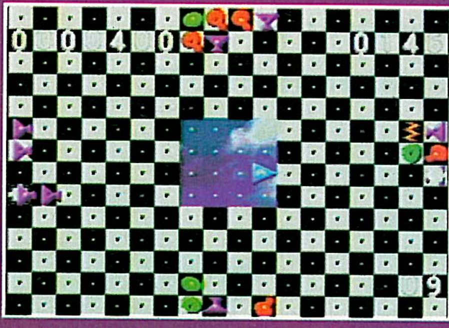
¿Y qué pasa si utilizo un ítem?



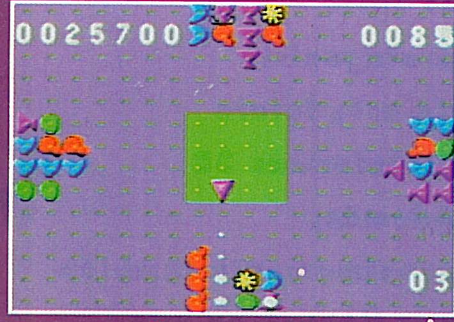
Los ítems serán muy bien recibidos por todos. En estas pantallas podéis ver la utilidad de uno de ellos. En la imagen superior se presenta una parte izquierda llena de fichas azules. Pues bien, un toque del ítem mágico y... ¡chas! todas las fichas de dicho color y forma desaparecerán como por arte de magia (el resultado: en la imagen de la parte inferior).

Será un cartucho original y lleno de jugabilidad, sus ocho megas llenarán vuestros ratos de ocio y os harán disfrutar de lo lindo.





En los niveles superiores cambia el fondo, para que la tarea de limpiar fichas sea aún más difícil.



En la pantalla aparecerá información referente a la puntuación, fichas que hay que

MEGA PREVIEW

Vuelve la chapa más marchosa

- Mega Drive
- Virgin
- Noviembre

El punto más famoso del mundo del videojuego ya está listo para volver al estrellato. En noviembre podréis disfrutar con sus nuevas aventura, solo que pasa olímpicamente de ser un simple sprite y ha decidido presentarse ante nosotros en estupendo 3D. Él será el único protagonista de este futuro plataformas 3D. Además, próximamente también nos llegará en una versión Saturn.

Spot cambia absolutamente de todo en esta segunda parte de sus aventuras: ya no es Dave Perry el encargado de programar su continuación sino que ahora se encargará de ello Eurocom; ya no es un arcade/plataformas 2D sino que el punto rojo que un día saltó a la fama desde las latas de una conocida marca de bebidas ha decidido mostrarse ante nosotros en 3D, como corresponde a una estrella de su categoría. Menos mal que Virgin sigue al frente la producción; parece que Spot prefiere quedarse con ellos. El argumento girará alrededor del mundo del cine: Spot parte rumbo a Tinseltown para recuperar los rollos de película que contienen su primera aparición filmada y que presumiblemente harán de él una estrella. Pero la tarea no será fácil, ante sí tendrá un camino lleno de obstáculos que curiosamente estarán situados en los platós de algunas de las producciones más famosas de la historia del séptimo arte. Serán más de 15 niveles de plataformas que darán lugar a un interesante y muy jugable cartucho de 24 megas. Atentos al mes que viene, pues os ofreceremos un completo análisis del juego al mismo tiempo que os informaremos de las novedades que presenta este nuevo título.

Spot goes to Hollywood

¿Y cómo se mueve un punto?

Las acciones de Spot son un punto -y nunca mejor dicho- pues os sorprenderá con su capacidad para el mimetismo y la transformación. Tan pronto aparece como héroe submarino, que se muestra como un perfecto yuppie a los botones de su teléfono móvil. Por si no fuera poco, entre sus habilidades destaca la de realizar unos perfectos saltos que le servirán para huir de los enemigos o para preparar su efectivo y demoledor disparo.







Codemasters

Deportivo

Megas: 8

Jugadores: 1 a 8

Vidas: 3

Niv. de Dif. : -

Continuaciones: -

Password: Sí

Batería: Sí

Circuitos: 65

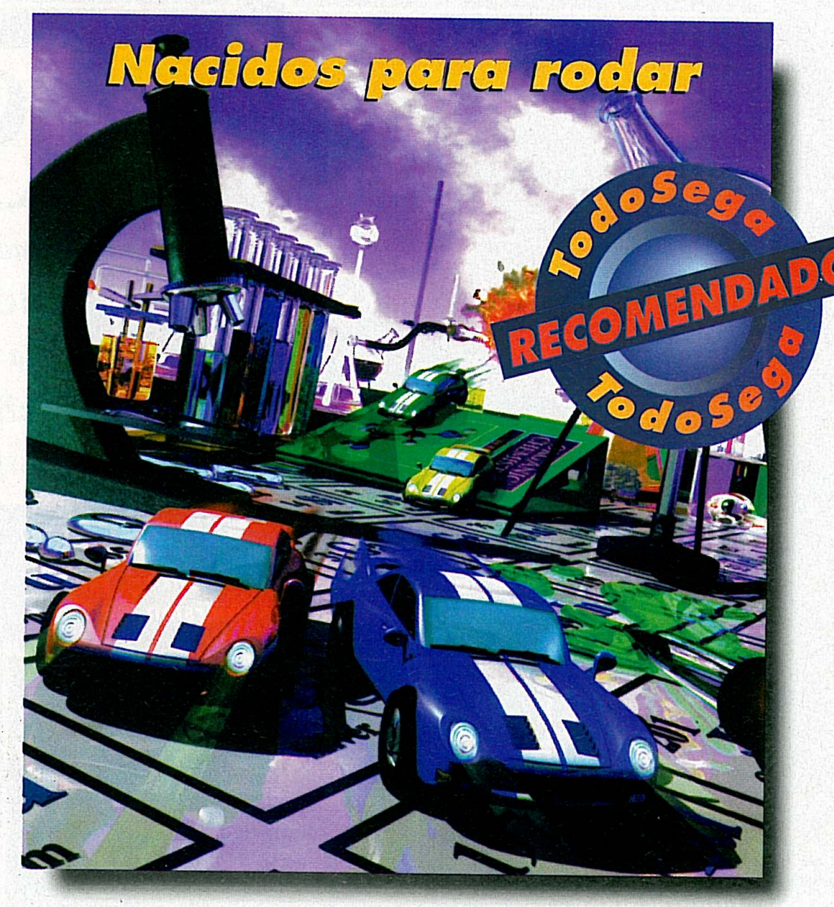
Con Codemasters no hay lugar para el aburrimiento. Todavía no se ha cumplido un año desde que sus archiconocidos MicroMachines apareciesen por última vez en MD y una nueva entrega de esta divertida saga está ya en la calle.

¿Qué es lo que se puede aportar a un programa que lo tenía casi todo? Pues bien, si «MicroMachines 2. Turbo Tournament» supuso respecto a los MicroMachines originales un aumento de vehículos, de circuitos y de personajes, «MicroMachines 96» deja a su antecesor muy atrás en esto de jugar.

Por un lado, disfrutaremos con muchos más vehículos inéditos, mientras que por otro el número de modos de juego también refleja una puesta al día. A los habituales "Head to Head" (contra otro participante(, "Challenge", "League" y "Time Trial", les tenemos que añadir las correspondientes versiones "Pro" de cada una de ellas. Os mediréis a pilotos más hábiles que vosotros.

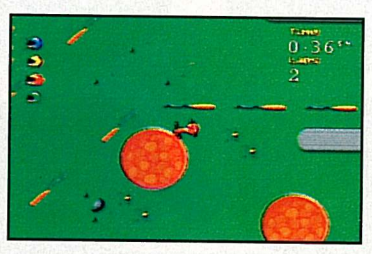
La novedad más alucinante es que con «MicroMachines 96» el único límite que tendréis para jugar será vuestra imaginación. Dentro del cartucho podréis encontrar el "Construction Kit", que permite diseñar circuitos o modificar cualquiera ya existente y guardarlo en la memoria del juego. Esta gozada cuenta con un apoyo gráfico tan bueno como hasta la fecha y unas melodías simpáticas y marchosillas.

¡Ah!, las mejores opciones de los otros MM siguen ahí: torneos a ¡16 jugadores! (alternativos), carreras a 8 jugadores con 4 mandos...

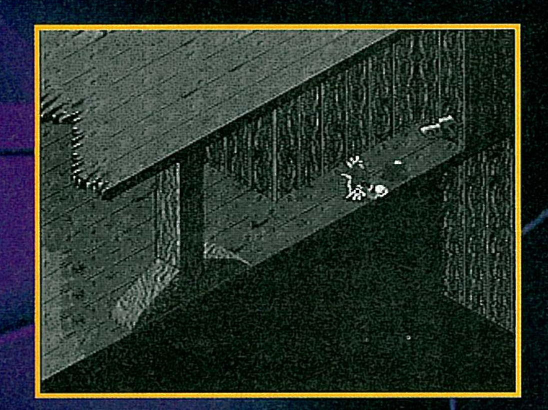




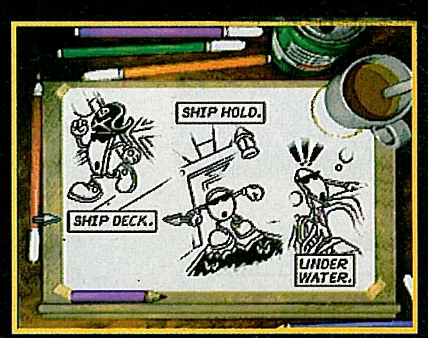
Los conductores también se han puesto al día, y aunque MM '96 no tenga niveles de dificultad propiamente dichos, cada uno de los pilotos tiene un peculiar estilo de conducción.



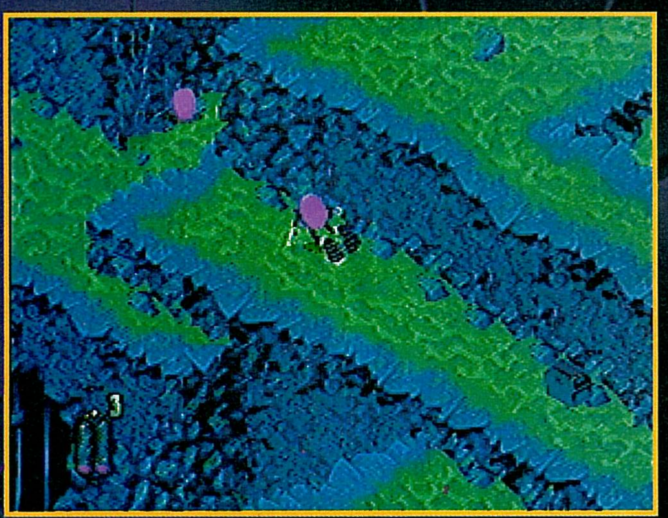
Montones de detalles simpáticos completan el trazado de los circuitos.







Spot lucirá su palmito en los más de 15 escenarios que tendrá este cartucho de 24 megas.



Por si con la superficie no tuviera bastante, nuestro querido punto rojo también practicará la inmersión.

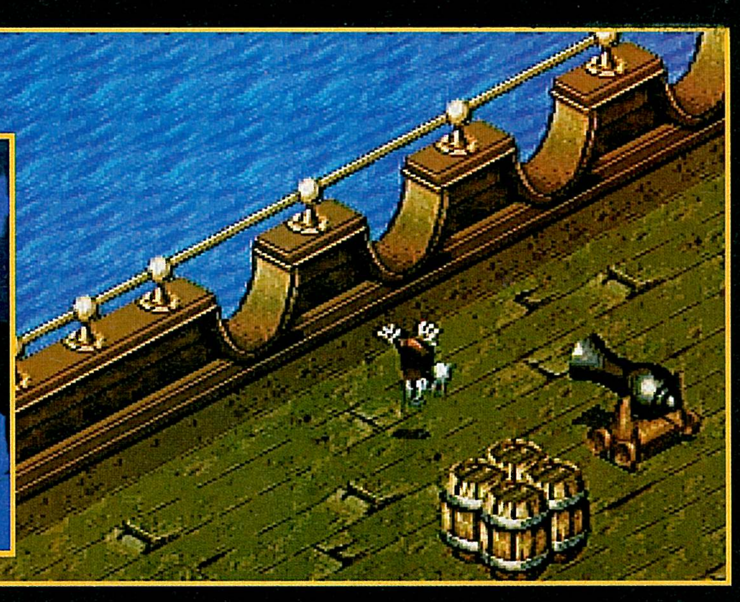
Spot vuelve en un plataformas 3D que se desarrollará en la meca del cine: allí todo será espectáculo.



Multitud de objetos adornarán los diferentes escenarios que Virgin ha preparado.

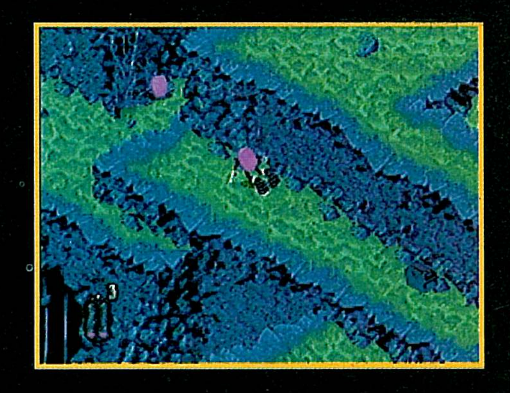


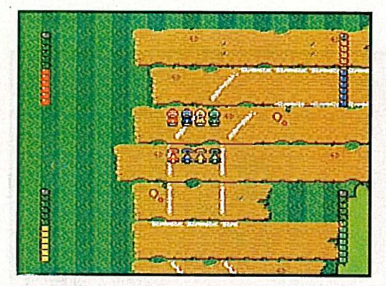
Eurocom nos sorprenderá con unos menús que flotarán sobre la pantalla. Lo mejor de todo es que habrá opción para Passwords.



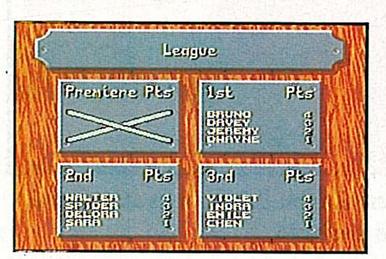


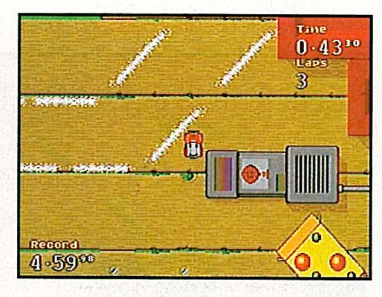




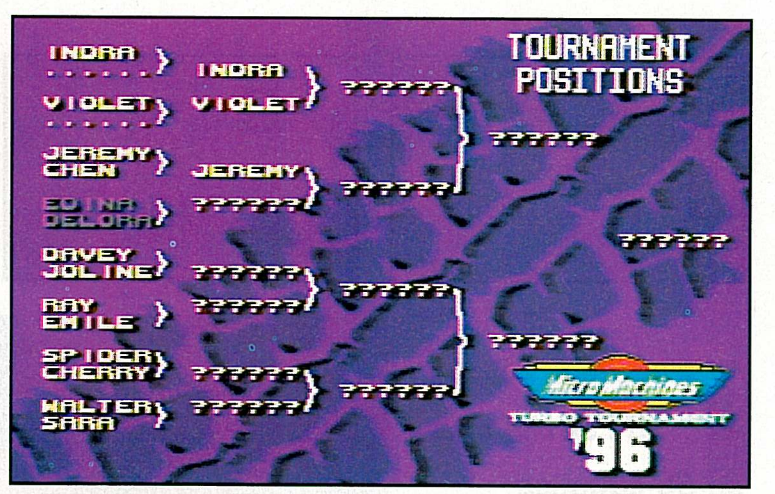


Hasta 8 jugadores (con 4 pads) podrán participar de forma simultánea.





El constructor de circuitos es súper interesante. Ofrece infinitas posibilidades de juego.



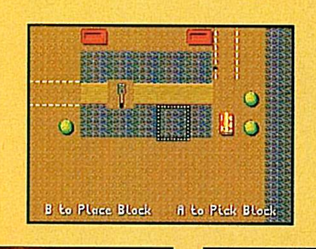
Si tenéis más de 8 amigos en casa os recomendamos que probéis un torneo eliminatorio de hasta 16 jugadores.

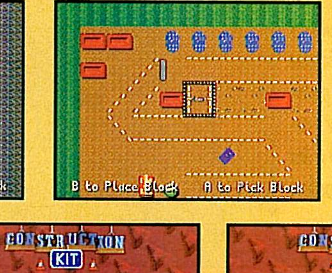


Si concluís la primera vuelta a todo trapo evitaréis tener que correr las otras dos.



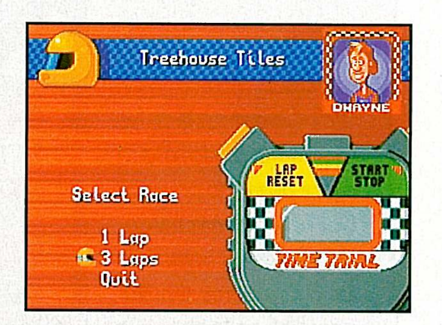
De profesión constructor

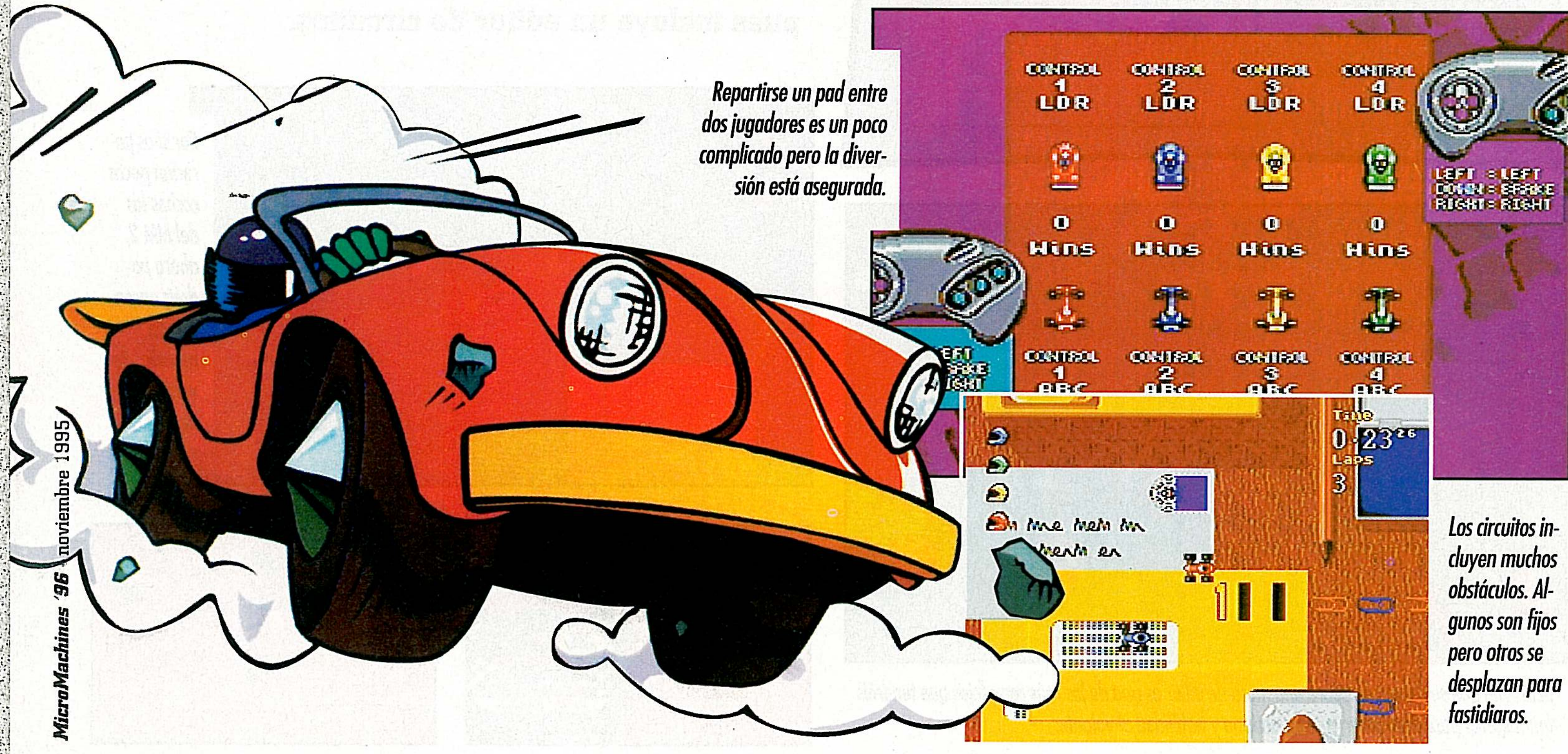






La bomba ha estallado con esta opción. Gracias a un sencillo menú podréis construir el circuito que más os guste, elegir qué coches lo correrán y hasta modificar la velocidad máxima y el agarre al suelo. Además, al acabar de construir la pista, conseguiréis un password que podréis dar a vuestros amigos para que prueben el resultado.





Repartirse un pad entre dos jugadores es un poco complicado pero la diversión está asegurada.

Los circuitos incluyen muchos obstáculos. Algunos son fijos pero otros se desplazan para fastidiaros.







Para esta edición MM ofrece más de 65 circuitos además de ocho nuevos escenarios.



La velocidad de estos bólidos es endiablada. Un pequeño tropezón y os veréis superados por todos los demás participantes.

Tras tres vueltas de sufrimientos continuos la palabra "Winner" recompensará a los más rápidos.

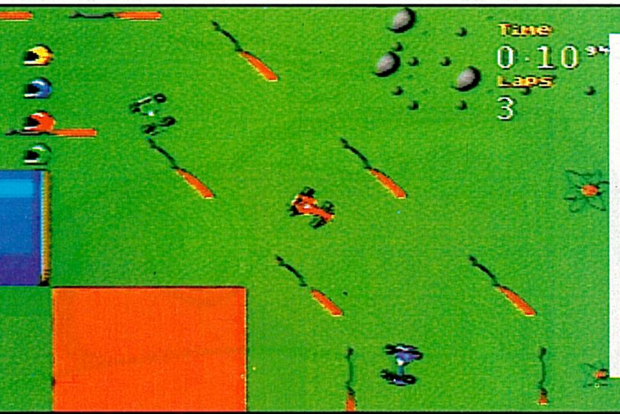
¿Qué pasó con...?



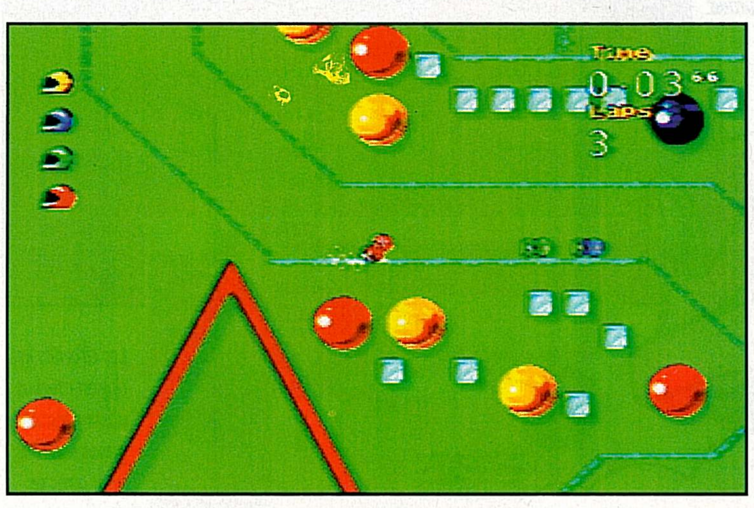


Para llegar a tener en nuestras manos MM '96, Codemasters ha ido mejorando día a día el producto original. Del anterior MicroMachines hemos heredado los 8 jugadores simultáneos (16 en torneo) y la inclusión de elementos y obstáculos móviles en los circuitos.

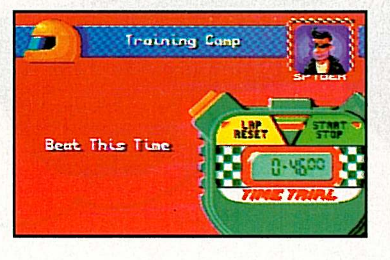
La novedad más alucinante es que con MicroMachines '96 el único límite que tenéis para jugar será vuestra imaginación, pues incluye un editor de circuitos.

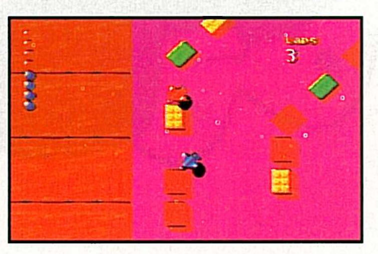


Por si os parecían pocos coches los del MM 2, ahora podréis encontrar un montón de vehículos nuevos.



El circuito que se desarrolla sobre una mesa de billar es uno de los más complejos que tendréis que superar para demostrar vuestro poderío y habilidad al volante.



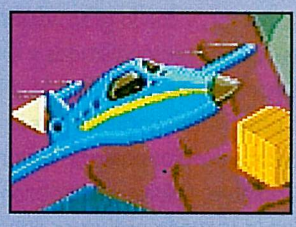


MicroMachines '96

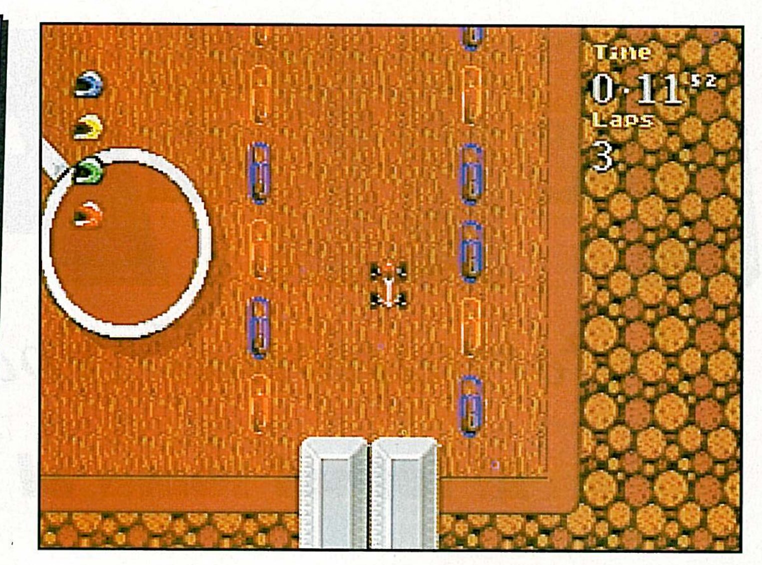
Bólidos de lujo

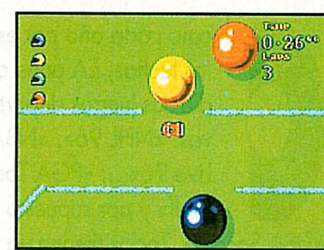
Cada nueva versión de los MicroMachines trae debajo del brazo nuevos bólidos. Esta no va a ser menos e incluye aviones, coches de policía y karts.



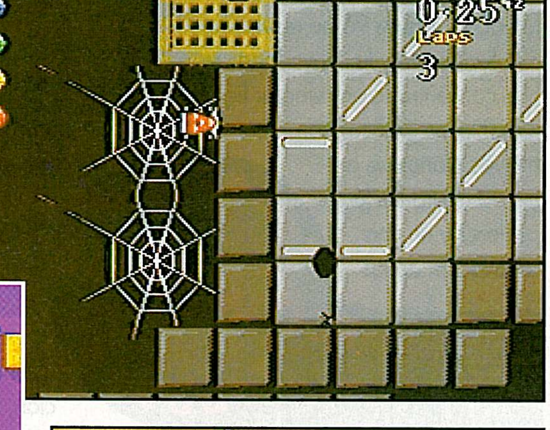




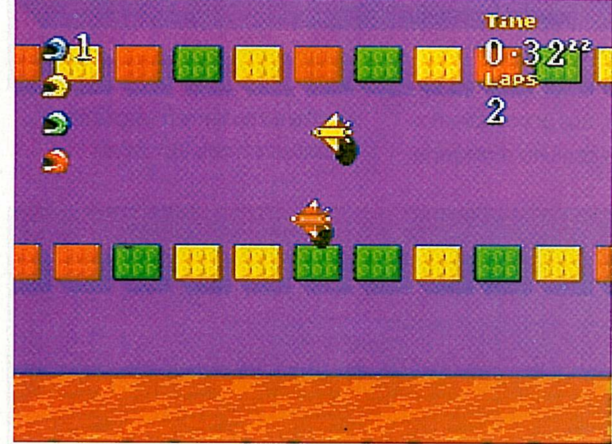




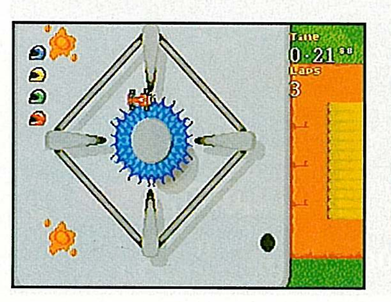
MM '96 gustará a todos los fans de la velocidad.

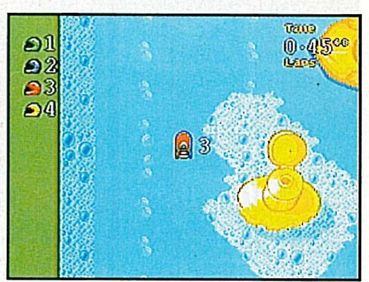


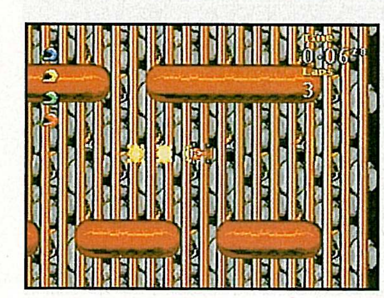
Micro Machines 96 tiene de todo. No faltan ni los circuitos que se corren en penumbras.



Veloces reactores se unen al repertorio de vehículos disponibles. Su gran velocidad será un problema a la hora de coger las curvas.







Gráficos 89
No han variado mucho desde la última vez que los vimos pero siguen siendo tan atractivos como entonces.

Música 84
Las melodías de siempre se convierten en clásicos al aparecer también en esta nueva versión.

FX 83
Tampoco se puede reseñar ninguna novedad en este apartado. Si oísteis los Fx de "MM2", éstos no os pillarán de nuevas.

Movimiento 90
La velocidad tiene un nombre en MD: MicroMachines. Tendrás que esforzarte para verlos en tu pantalla...

Control 90
Tan simple como de costumbre pero tan efectivo como siempre. La cosa cambia cuando se quiere jugar con 8 participantes simultáneos.

Diversión 94
Quien no haya probado este cartucho (o alguno de la serie) no sabe lo que es divertirse. Totalmente recomendable.

OPINION:

El principal "fallo" de los MM ha sido siempre que tarde o temprano (más bien tarde) te acababas sabiendo de memoria los circuitos. Gracias a MM 96 eso no volverá a ocurrir. A partir de ahora bastará con crear una nueva pista o modificar una existente para tener juego nuevo cada día.

Por Roberto Lorente

Siempre me han gustado los Micro Machines, pero dada mi calidad de viajero, esta vez me pegaré el viaje de mi vida con ellos, ¡son tan divertidos!

Por El Viajero

Lo Mejor:
Poder crear tus propios circuitos. Su enorme jugabilidad.

Lo Peor:
Hay que dominar a la perfección estos pequeños bólidos.





Electronic Arts

Deportivo

Megas: 16

Jugadores: 1-4

Ligas: 12

Niv. de Dif. : 2

Continuaciones: -

Password: No

Batería: Sí

Equipos: 237

FIFA 96 International Soccer

El fútbol toma el poder

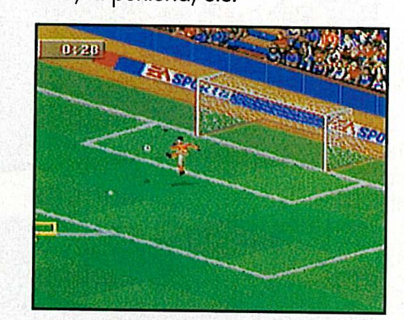
Como cada año por estas fechas, EA pone al día sus juegos deportivos: «NHL 96», «NBA Live 96»...; «PGA Tour Golf» y por supuesto «FIFA Soccer». Todos tiienen ya su correspondiente actualización.

Centrándonos en el simulador de fútbol, la versión 96 no resulta muy revolucionaria y las novedades se han concentrado en reforzar ligeramente los gráficos con nuevos planos de animación para los jugadores y en una ampliación de las Ligas mundiales incluidas.

Desde el punto de vista gráfico, resulta complicado distinguir este cartucho del anterior y únicamente en algunos detalles se descubre el 'retoque'. Sin embargo en lo que a opciones se refiere la cosa cambia. De las 8 Ligas de la versión 95, hemos pasado a 11 en ésta, incluyéndose en ambas la Liga de selecciones nacionales (lo que da un total de 9 Ligas frente a 12).

Siguiendo con las novedades, un nuevo modo de juego llamado "Práctica" nos permitirá entrenar aquella faceta que menos dominemos. Junto a esta nueva opción, nos encontraremos también con una remozada "Repetición Instantánea", más sencilla de usar, y con la gran novedad: los equipos personalizados y el comercio de jugadores. Con la primera posibilidad, podremos crear nuestros propios equipos, editando su nombre, colores y componentes. Con la segunda podremos crear el jugador perfecto para nosotros, reforzando factores como la velocidad, la puntería, etc.

TodoSega RECOMENDADO TodoSega



El control del portero se ha simplificado al máximo para hacerlo más cómodo.



Los menús han cambiado su forma para que resulten más atractivos a nuestra vista.





«FIFA Soccer 96» nos presenta una avalancha de datos que se mezclan con el juego propiamente dicho. Aquí tenéis un ejemplo muy claro.



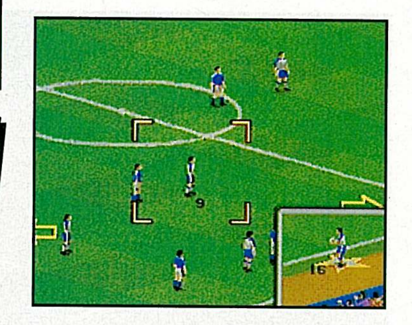


La espectacularidad de las chilenas (también llamadas tijeras en el juego) y de los remates de cabeza seguirán inundando de situaciones emocionantes vuestra Mega Drive.





Reproducir la Liga española en vuestra consola ya es posible con «FIFA Soccer 96». ¿Os imagináis un Albacete campeón?





La sesión de entrenamiento





Llegar a dominar totalmente «FIFA Soccer 96» es algo que sólo se consigue entrenando 'duramente'. Con esta opción de "Práctica", podréis ensayar jugadas tácticas, saques de banda, corners, etc. El número de rivales lo escogeréis vosotros mismos.



Esta revisión de la versión '95 cuenta con unos gráficos más trabajados y nuevos planos de animación para los jugadores.





Los bien llamados lanzamientos desde el punto fatídico también tendrán su hueco en este excelente simulador de fútbol de Electronic Arts.

Equipos 'a la medida'

Si ninguno de los 237 equipos os convence, siempre os queda la posibilidad de crear uno propio que se componga de aquellos jugadores que más os gusten, aunque estén en otro equipo. Vamos, una selección mundial...





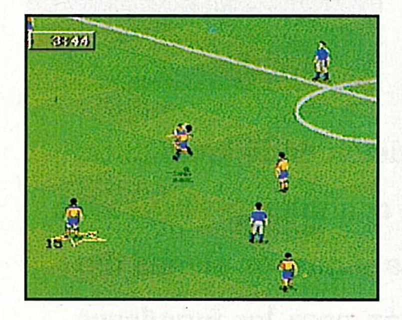


Podrás crear tu propio equipo y tu jugador ideal, participando en el competitivo mercado internacional.





No os conforméis con la realidad. Con «FIFA Soccer 96» podréis organizar auténticos partidazos entre súper equipos de todo el mundo.







Una de las novedades más interesantes para los aficionados a este deporte es la inclusión del nombre real de todos los jugadores. Algo que siempre hace más verosímil la acción.

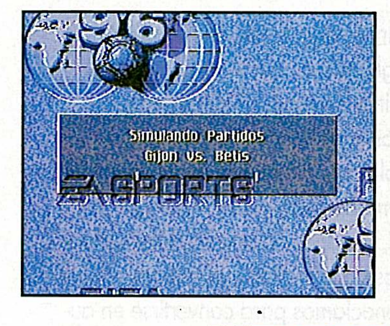
Las mejores Ligas del mundo



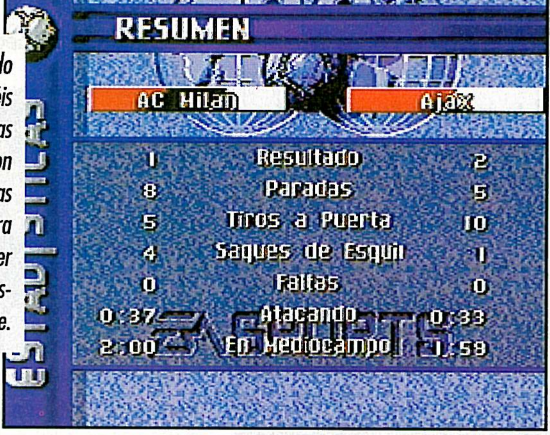
Son 59 las selecciones nacionales y 178 los equipos de todo el mundo que se hayan recogidos con todo detalle en «FIFA Soccer 96». Cualquier enfrentamiento entre ellos es posible, lo mismo que organizar torneos propios de tipo Liga (incluso mundiales) o en forma de eliminatorias del K.O. Como dato curioso os diremos que incluso tendréis la Liga de Malasia a vuestra disposición.



El control del portero puede ser manual o automático, pero en los penaltis tendréis que manejarle siempre vosotros.







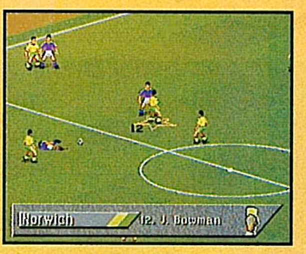
Cuando el partido finalice, tendréis acceso a todas las estadísticas. Son tan completas como cualquiera que podáis ver en una retransmisión de la tele.



Otra agradable novedad es la de poder crear jugadores a nuestro gusto. El complemento ideal al 'creador de equipos'.

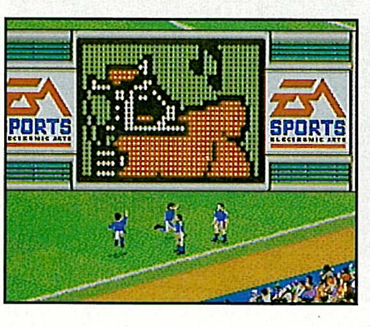
Las posibilidades de juego también se han incrementado. Ahora tendrás 12 Ligas para jugar.

«FIFA Soccer 95»

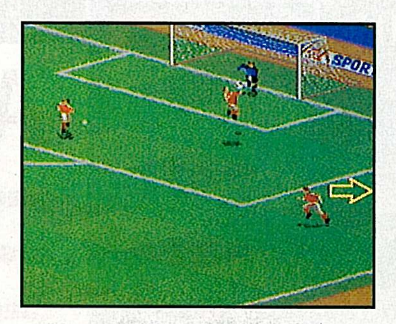


Comparando estas imágenes con las que aparecen en esta novedad, podréis ver que las diferencias gráficas no son muy evidentes. Sin embargo, «FIFA Soccer 96» supone un paso más hacia el simulador de fútbol total.









FIFA Soccer 96 ofrece, ante todo y sobre todo, cantidades ingentes de jugabilidad.

FIFA Soccer 96

Gráficos 92

«FIFA Soccer» sigue siendo tan agradable a la vista como siempre. Incluso un poco más gracias a los nuevos planos de animación añadidos.

Música 89

Repartida a lo largo de los menús, no interfiere en el desarrollo de los partidos. Su calidad es excelente.

FX 90

Los gritos del público son atronadores y el toque del balón resuena de forma magnífica. Emoción al límite.

Movimiento 90

Sigue sin desaparecer esa sensación de estar patinando, pero al menos ha sido atenuada. Cuenta la intención.

Control 91

Se ha simplificado mucho esta labor tanto en los menús como en los porteros.

Diversión 91

Es muy difícil no divertirse con un cartucho como éste. Tantas opciones y Ligas diferentes encantan a cualquiera.

OPINION:

La versión 96 del FIFA sigue siendo lo que siempre fue: un juego puntero en lo que a los simuladores de fútbol se refiere. Las diferencias con «FIFA Soccer 95» son mínimas y afectan ligeramente a los gráficos y más profundamente al número de Ligas y a la inclusión de los nombres reales de los jugadores. Aun así resulta indispensable para los 'futboleros'.

Por Roberto Lorente

Si te gusta el fútbol y quieres un buen cartucho, no busques más y ve a comprarte este FIFA Soccer '96.

Por Oscar del Moral

Lo Mejor:

Los nombres de los jugadores son los de verdad, los que todos conocemos.
Los 237 equipos disponibles.

Lo Peor:

Los jugadores siguen dando la sensación de patinar. Una lástima, porque podría haber ganado un par de puntos más.

91%



Sega

Lucha

Megas: CD Rom

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: -

Niv. de Dif. : 4

Cont.: Infinitas

Password: No

Batería: RAM

Luchadores: 8

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

Virtua

Cuando la lucha se convierte en arte

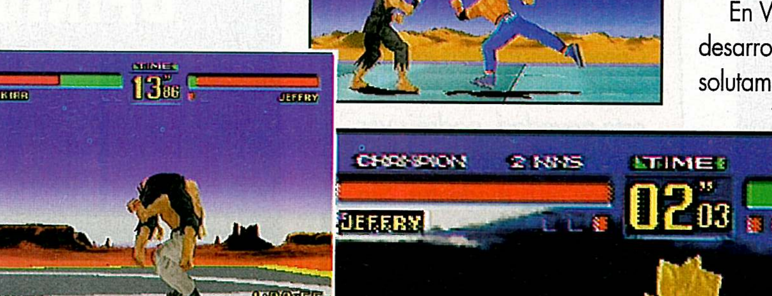


Las llaves especiales forman parte del espectacular repertorio de golpes de los luchadores tridimensionales.

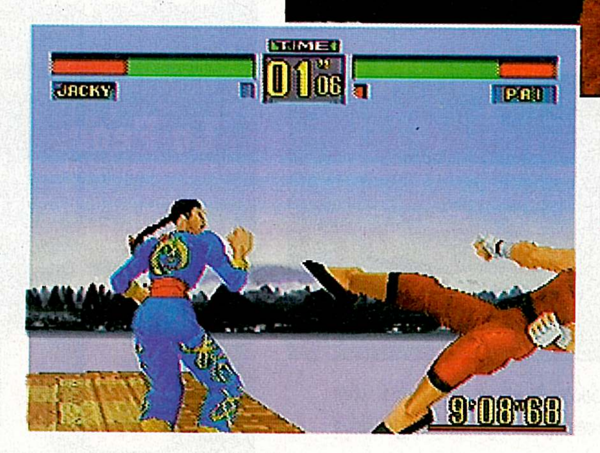

Hace apenas tres meses nos quedamos todos boquiabiertos ante la excelente conversión que se había realizado para Saturn del exitoso título de recreativa Virtua Fighter. Pues bien, aún no hemos acabado de saborear todas sus excelencias cuando ya se presenta ante todos nosotros la segunda parte de este emblemático título, que va a ser con absoluta certeza más rompedor.

En Virtua Fighter Remix AM2 ha desarrollado un juego de lucha absolutamente magistral que dejará "anticuado" al recién nacido Virtua Fighter. Las causas son varias, pero principalmente reside en la aplicación de texturas a los luchadores poligonales, de este modo los personajes dejan de ser esos seres fríos, cuadriculados y un tanto alejados de la realidad que antes conocíamos para convertirse en auténticos humanos, en los que se pueden distinguir dedos, músculos y

VF Remix os permite apreciar la repetición desde diferentes ángulos y perspectivas.



Los efectos 3D son los protagonistas durante las repeticiones. En ellas encontraréis escenas tan espectaculares como ésta .



AM2 ha desarrollado un juego de lucha absolutamente magistral que os dejará boquiabiertos.



Fighter Remix

demás. Ese es sin ningún género de dudas el gran valor de Virtua Fighter Remix, pero no el único ya que sus personajes son un 15% más grandes y no se aprecia esa carencia de polígonos que cabía reprochar a Virtua Fighter. Por otro lado la jugabilidad, la contundencia de los golpes y la suavidad en los movimientos de los luchadores se mantienen intactos, al igual que el número de personajes, 8 y el enemigo final que continúa siendo Dural, y los modos de juego con la salvedad de que el ranking mode aparece directamente en el menú, sin que sea necesario acabar primero el arcade mode.

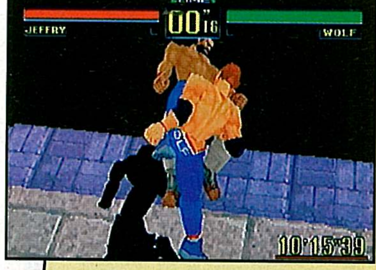
Si ya os alucinó Virtua Fighter, ahora no tendréis palabras suficientes para describir las sensaciones que provocará en vosotros este nuevo bombazo creado para Saturn. Sin duda alguna va a ser grande entre los grandes.

Más aún, si tenemos en cuenta que su precio también va a ser absolutamente rompedor, serán 5.900 pesetas e incluirá un CD especial (por supuesto, para Saturn) con gráficos de los luchadores de Virtua Fighter 2.

Si Virtua Fighter ya os alucinó, no tendréis palabras para describir las sensaciones que os provocará este Remix.

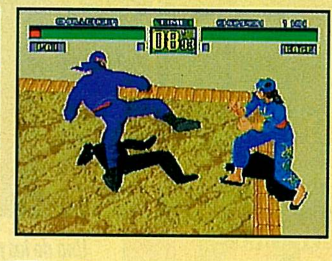


Espectáculo en tres dimensiones



Uno de los momentos más espectaculares tiene lugar durante las repeticiones. Desde una nueva perspectiva observaréis a los personajes luchando dentro de un mundo tridimensional.





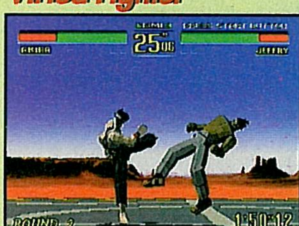


Imágenes que hablan por sí solas

Dicen que las imágenes valen mucho más que las palabras, así que para explicar las diferencias existentes entre VF y el nuevo VF Remix, es mejor que echéis un vistazo a las pantallas que aquí abajo os ofrecemos de uno y otro. Verdaderamente las palabras, en este caso, sobran.

Virtua Fighter









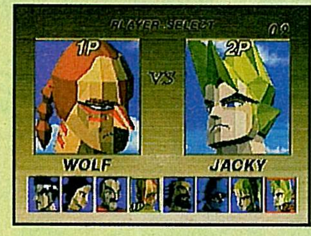




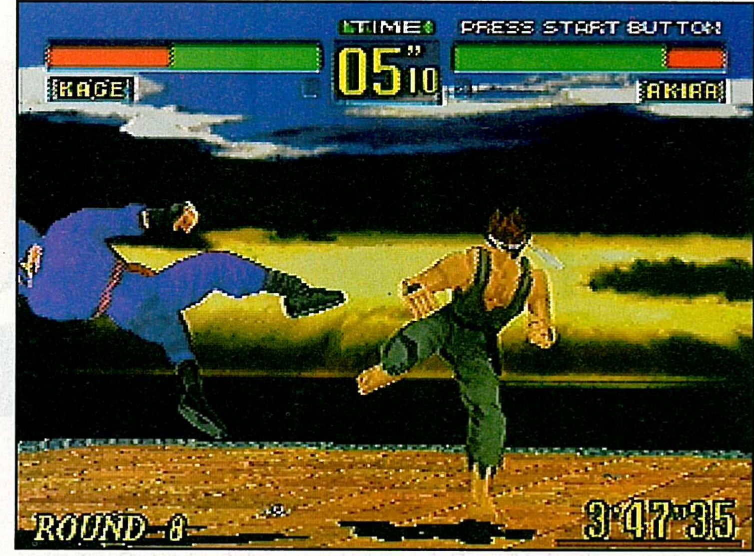












Los personajes han experimentado un cambio notable. Ahora presentan un aspecto mucho más próximo a la figura humana, alejándose del semblante frío que mostraban en el original.



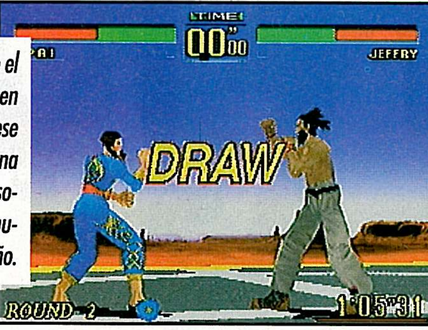


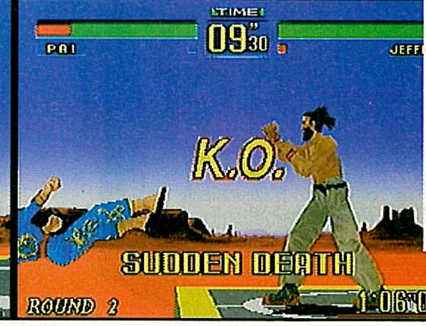
Los luchadores son un 15% más grandes e incluyen mapeado de texturas.



Una de las maneras más rápidas de ganar combates es sacando al rival del tatami a base de golpes.

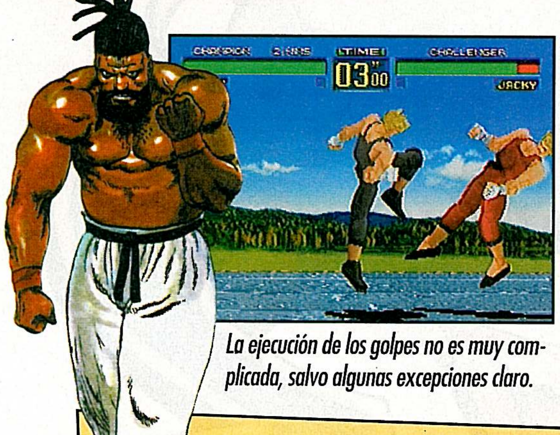
No es difícil que el combate finalice en empate. En ese caso se disputa una muerte súbita sobre un tatami mucho más pequeño.



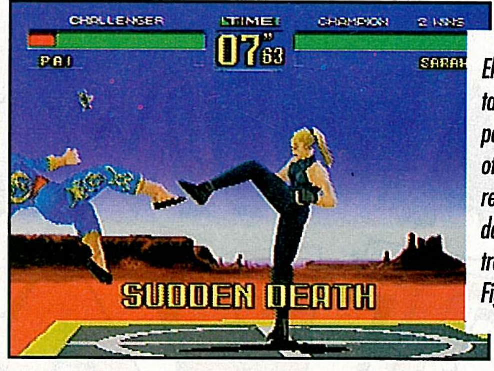




Uno de los pocos defectos achacables es que los personajes se salen de la imagen con asiduidad.



La ejecución de los golpes no es muy complicada, salvo algunas excepciones claro.



El aumento en el tamaño de los personajes es otra de las interesantes novedades que encontraréis en Virtua Fighter Remix.

Variedad y calidad en los golpes





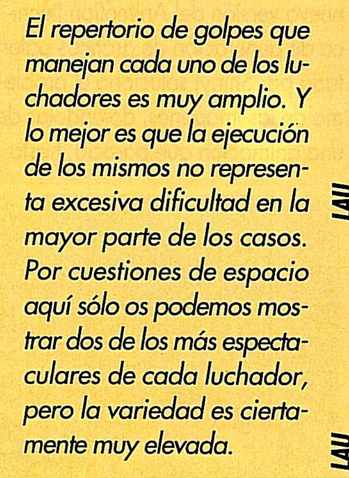






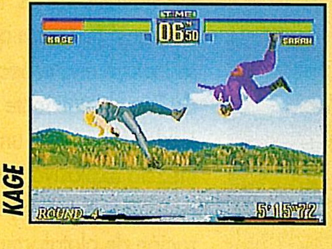




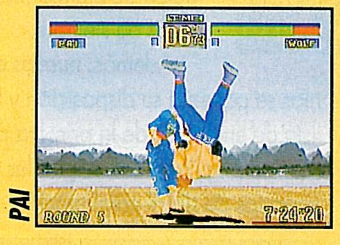


El repertorio de golpes que manejan cada uno de los luchadores es muy amplio. Y lo mejor es que la ejecución de los mismos no representa excesiva dificultad en la mayor parte de los casos. Por cuestiones de espacio aquí sólo os podemos mostrar dos de los más espectaculares de cada luchador, pero la variedad es ciertamente muy elevada.





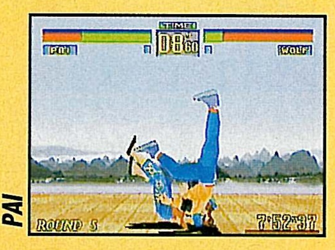
















V.Fighter Remix

Gráficos 96

Luchadores poligonales de extraordinarias texturas, que presentan un aspecto casi casi humano. Francamente geniales.

Música 93

Se amolda estupendamente al desarrollo de la lucha. Se funde con la acción para crear un ambiente extraordinario.

FX 92

En los golpes son tan reales que casi os llegarán a doler a vosotros mismos. Realzan en gran modo las luchas.

Movimiento 94

Los luchadores se desplazan con suavidad, ligereza y vertiginosa rapidez. Da gusto verlos moverse sobre los tatamis.

Control 92

Realizar los golpes no es demasiado complicado, aunque siempre hay algunos que cuestan algo más de trabajo llevar a cabo.

Diversión 85

Se trata de lo máximo en cuanto a juegos de lucha se refiere. La diversión y el entretenimiento están garantizados.

OPINION:

Los fans de la lucha encontraréis todo lo que se le puede pedir a los grandes juegos pertenecientes a este género. Si ya nos pareció enorme el V. F., este Remix es sencillamente colosal. Los mapeados de texturas hacen de un él un juego cargado de realismo, con personajes más "humanizados", que se mueven por los escenarios con una suavidad y una rapidez asombrosa. La jugabilidad no se ha resentido ni lo más mínimo, y para proporcionar diversión y entretenimiento anda más que sobrado. No es perfecto, pero le falta muy poco.

Por Javier Castellote

Soberbio, magistral, pero ¿por qué no se hizo así desde un primer momento?

Por Oscar del Moral

Lo Mejor:

La aplicación de texturas. La suavidad en los movimientos de los personajes.

Lo Peor:

En demasiadas ocasiones los luchadores





Shiny

Plataformas

Megas: 24

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 2

Password: No

Batería: No

Fases: 10

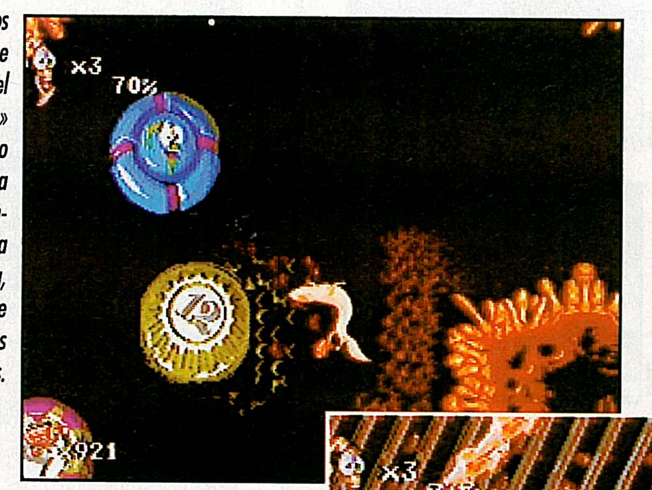
Con este gusano, seguro que picas

Menuda papeleta se les ha tenido que presentar a Dave Perry y compañía cuando decidieron continuar las aventuras de Jim, la lombriz. Con su primera visita a la MD, Shiny había dejado el listón tan alto que cualquier producto que no superase al original sería considerado un fracaso. El reto, por tanto, era grande y así lo ha demostrado Shiny al poner toda la carne en el asador para superar a «Earthworm Jim».

El primer paso que han dado ha ido encaminado a mejorar los gráficos (difícil tarea, ¿verdad?). Una nueva versión del Animotion (técnica de generación de gráficos patentada por Shiny) solucionó el problema de las imágenes, dotándolas de una animación que parecía, hasta ahora, exclusiva de los 'cartoons'. En cuanto a los decorados, la imaginación de Perry no parece tener límites y nos sorprende con nuevos mundos creados para impresionar por su colorido y definición.

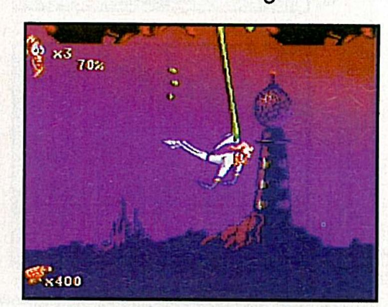
La parte más complicada de solventar, la jugabilidad, ha recibido un tratamiento especial que ha consistido en diversificar las acciones de Jim, ya no le limita a 'plataformear' sin más. Una nueva fase en la que la lombriz pilota un cohete, otra en la que se abre camino rompiendo las paredes a tiros y varios 'minijuegos' (entre los que se incluye una especie de Trivial totalmente absurdo) componen una mezcla explosiva si se unen con una generosa ración de plataformas de las de siempre.

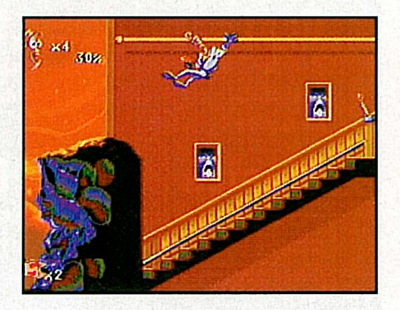
Además, nuevas armas se ponen a su disposición y la lista de enemigos de la primera parte se ve ampliada con originales adversarios de difícil catalogación.

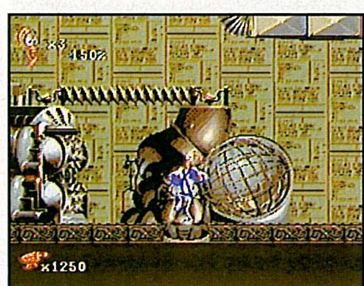


El paseo por los intestinos que ya vimos en el primer «EWJ» toma un nuevo cariz en esta entrega. Convertidos en una salamandra, tendremos que evitar todos los obstáculos.

Dave Perry ha dotado a esta segunda parte de nuevos mundos y acciones para Jim.

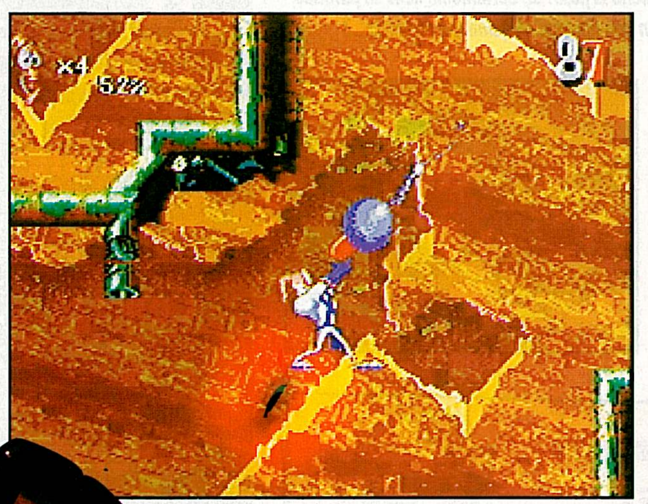








Jim compartirá con las termitas su afición a devorar madera. Claro que será por motivos diferentes. En un tiempo determinado, tendrá que llegar al final de la fase.



Hagamos cochinadas

La importancia de las vacas en la primera parte ha sido asumida en la segunda por unos simpáticos cochinillos. Jim tendrá que cargar con ellos y utilizarlos como proyectiles o como contrapesos para abrir nuevos caminos. Afortunadamente las vacas que comentábamos al principio no desaparecerán en este simpático «EWJ 2».









Una amplia vista aérea acoge el famoso paseo en motocohete de nuestra lombriz preferida.

Jim sigue siendo tan divertido y gracioso. Si podéis, no os lo perdáis.



Trivial Jim

Convertidos en una salamandra ciega, podremos demostrar nuestra habilidad contestando el cuestionario más absurdo que podáis imaginaros. Un verdadero bombardeo de preguntas.





Earthworm Jim 2

Gráficos 95
Ante tal despliegue de calidad gráfica y sentido del humor, sobran las palabras. De lo mejor que hemos visto.

Música 88
No ha perdido ni un ápice del interés que tenía en la primera versión. Buenas melodías y mejor adaptación a la acción.

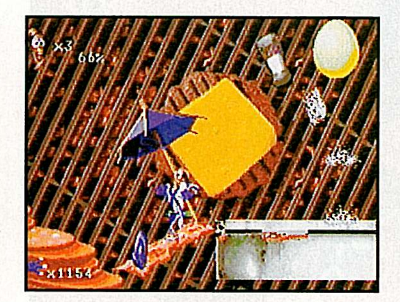
FX 91
Una maravilla de 'ruiditos' que dan el pego y ayudan a ambientar. Jim, sin ellos, no sería el mismo.

Movimiento 92
Nuevos movimientos, mejores animaciones, un scroll suave... Vamos, como el primer «EWJ», pero mejor.

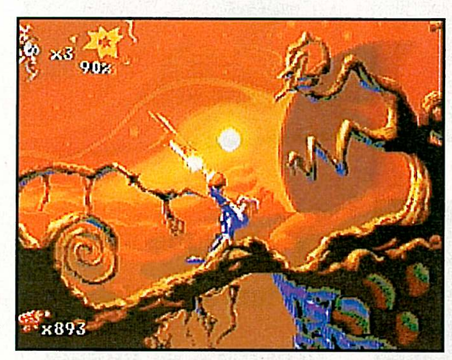
Control 90
La nuevas habilidades de Jim hay que ensayarlas un poco, pero por lo demás continúa siendo un héroe muy manejable.

Diversión 95
La dificultad está ajustada al máximo para que no aburra, mientras que la jugabilidad sigue siendo excelente.

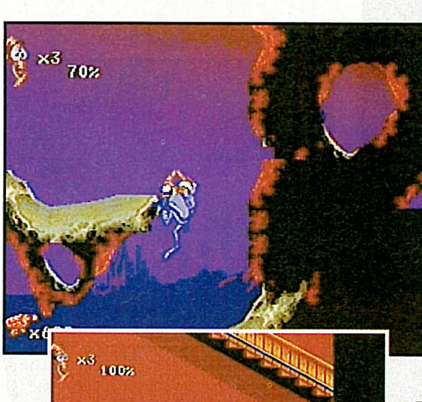
¿Os suena la pose? Sí, ciertamente tiene su parecido con un tipo famoso. ¿A quién me recuerda...?



EWJ 2 es un cartucho que no debería faltar en tu Mega Drive.



Visualmente «Earthworm Jim 2» no tiene desperdicio. Observad por ejemplo los juegos de luces y sombras.





¡Menudos jefes!

La colección de enemigos que se pasean por este juego os van a dejar alucinados. Tanto su simpático aspecto como su realización técnica merecen ser destacados. No os perdáis el filete asesino.









Vaya, otro viejo conocido que se deja ver en este cartucho. Salvar a sus cachorros será vital.

OPINION:

Encontrarse con juegos como éste, es que anima a cualquiera. Cuando todo el mundo se dedica a repetir la fórmula de siempre, «EWJ» es como un oasis en el desierto. Sus excelentes gráficos salpicados de humor del bueno, sus alucinantes efectos sonoros, sus melodías y su absurdo argumento lo colocan como el modelo a seguir por los demás juegos de plataformas.

Por Roberto Lorente

La primera se me antojó insuperable, pero es que ésta ya es de lo mejor que seguramente veremos en mucho tiempo, ¡salvo que Dave Perry decida hacer un EWJ 3!

Por Óscar del Moral

Lo Mejor:
Absolutamente todo.

Lo Peor:
(...) Sigo pensando, veamos si se me ocurre algo...

95%

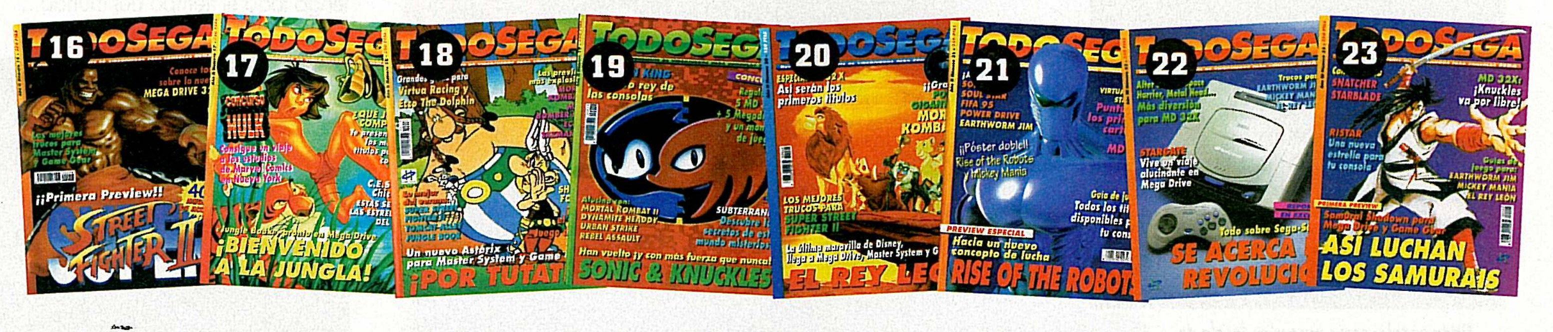


¿Los tienes todos?



completa ya tu

colección





Si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo...

¡Podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



El libro de la discordia

MYST

Sunsoft

Aventura Gráfica

Megas: CD-ROM

Jugadores: 1

Vidas: -

Niv. de Dif. : 1

Cont.: Graba

Password: No

Batería: RAM

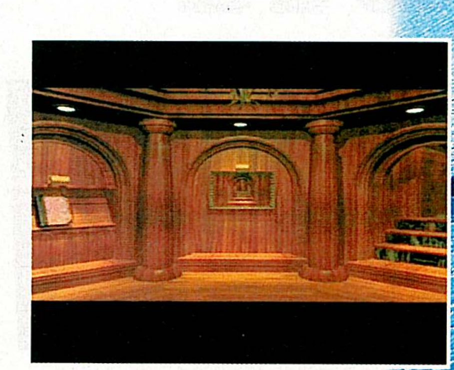
Fases: 4 Mundos

Sin saber muy bien cómo, me encuentro en medio de una isla. Lo último que recuerdo es haber abierto un libro llamado MYST... Ni siquiera sé por qué lo abrí. Una fuerza extraña me impulsó a ello y ahora me arrepiento. He recorrido toda la isla y no he visto a nadie. Pequeños retazos de lo bella que debió ser.

La lectura del diario de un tal Atrus me ha aclarado un poco, pero sigo sin saber qué hacer. Decía que había logrado crear varios mundos paradisíacos y que su vida corría peligro. Éstas eran las últimas palabras del libro. Sospechaba de uno de sus hijos. Pero, ¿cuál?

Me he decidido a investigar por mi cuenta. No veo pistas claras por ningún lado y creo que descifrar este enigma me llevará mucho tiempo. Visitaré todos los rincones de «MYST», recopilando todo aquello que pueda ser útil. Aquella biblioteca nunca me dio buena espina. Sería perfecta para colocar un pasadizo secreto... Ese barco hundido en el puerto es tan tenebroso...

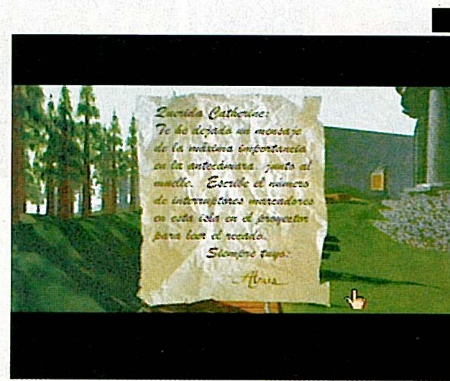
Ahora recuerdo algo sobre los 4 mundos creados por Atrus... Las claves para acceder a ellos se encuentran por aquí, pero para abrirlas debo unir tantos cabos... He encontrado mis primeras pistas resolviendo puzzles y acertijos. Han sido muy ingeniosos, pero mis ganas de volver a casa son más fuertes que todo eso. No importa. Creo que tengo todo el tiempo del mundo...



Nada es tal y como parece en la isla de Myst. Tras una apariencia normal se puede esconder una pista definitiva.



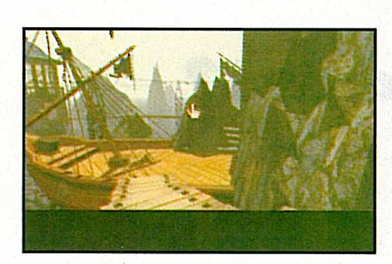
Es la primera aventura gráfica de Saturn, y a fe mía que es fantástica.



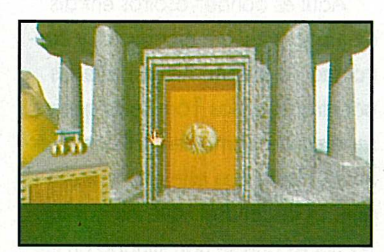
Aunque los diálogos están en inglés, todos los demás textos de pantalla han sido traducidos al castellano. Una dificultad menos...

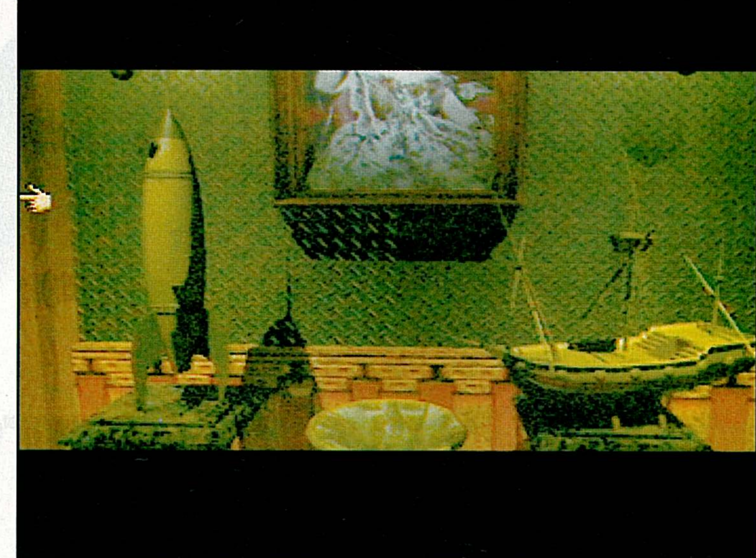






El sistema de control es muy intuitivo y fácil de dominar enseguida.

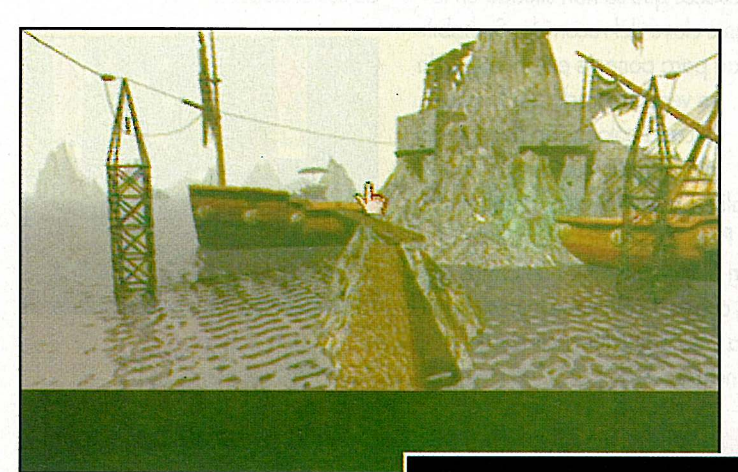




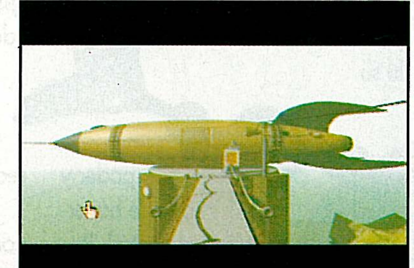
Únicamente observando con cuidado llegaréis a descubrir el secreto de Myst. El aspecto superrealista de los gráficos os ayudará a encontrar las pistas.

Myst es un gran título, pero su extremada dificultad le hace perder puntos.

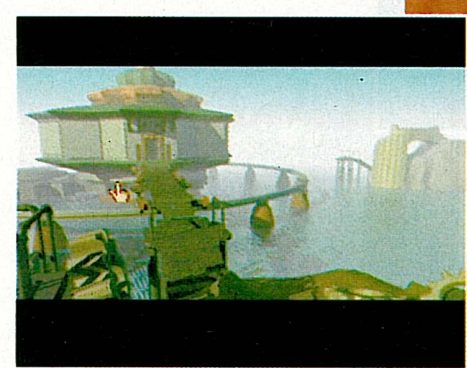




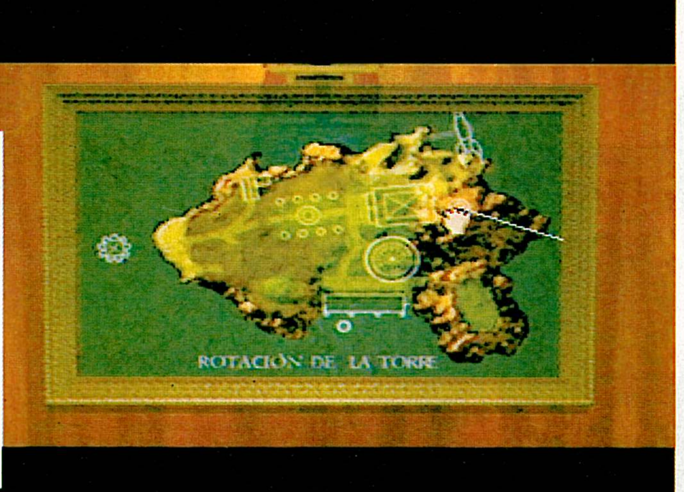
Las acciones a realizar se controlan mediante un icono que aparece en pantalla y se desplaza de forma rápida por ella.



Junto a unas imágenes alucinantes también encontraréis una banda sonora excelente que se encargará de ambientar la acción.



Encontrar el acceso a los mundos ocultos será tan complicado como huir de Myst.



MYST

Gráficos 87
Tienen una calidad alucinante, pero son tan estáticos que terminan por parecer simples fotografías.

Música 89
Muy escasa, pero perfectamente adaptada al ambiente que pretende recrear. Incluso algunas melodías tienen su importancia y significado en el juego.

FX 95
Increíble repertorio de sonidos que recoge casi cualquier 'ruido' que podáis imaginar. Gran variedad.

Movimiento ....-
No existe como tal. Sólo una sucesión de pantallas estáticas.

Control 88
Muy intuitivo, sin necesidad de complicados menús. Bien es cierto que el número de acciones a ejecutar no es muy amplio.

Diversión 85
Pese a no tener demasiada acción (más bien ninguna) seguro que gustará a los amantes de los misterios y acertijos.

OPINION:

«Myst» supone el primer intento para convertir a Saturn un juego típicamente de ordenador. Independientemente de que el público se acostumbre a este tipo de juegos, me parece que el invento no ha salido del todo perfecto. Se me antoja algo lento y acaba convirtiéndose en una especie de partida de ajedrez en la que nuestro rival se sirve de acertijos y puzzles para vencernos.

Por Roberto Lorente

Se ofrece en un envoltorio estupendo: gráficos pre-renderizados y músicas de una calidad impresionante, pero quizá sea excesivamente difícil.

Por Óscar del Moral

Lo Mejor:
Con este juego, se abre el camino hacia muchos otros del mismo tipo.
Los efectos de sonido son geniales.

Lo Peor:
Es extremadamente complejo de resolver y cuesta un rato llegar hasta el final.

82%



Sega

Plataformas/Arcade

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 3 a 5

Niv. de Dif. : 4

Continuaciones: 1

Password: No

Batería: No

Fases: 8

VECTORMAN

¿Polígonos? ¿para qué?

La tierra ha quedado cubierta con una capa viscosa que hace imposible la vida.

Los humanos han tenido que huir pero han dejado un ejército de robots para que limpien todo el planeta. Por desgracia, un error hace que uno de estos robots sea montado con una bomba nuclear por cabeza. Tal hecho hace que tome conciencia de su poder y decide hacerse con el control. Por suerte para la humanidad hay un robot llamado Vectorman que no se doblega ante Warhead (nombre del megalómano robótico) y decide poner orden.

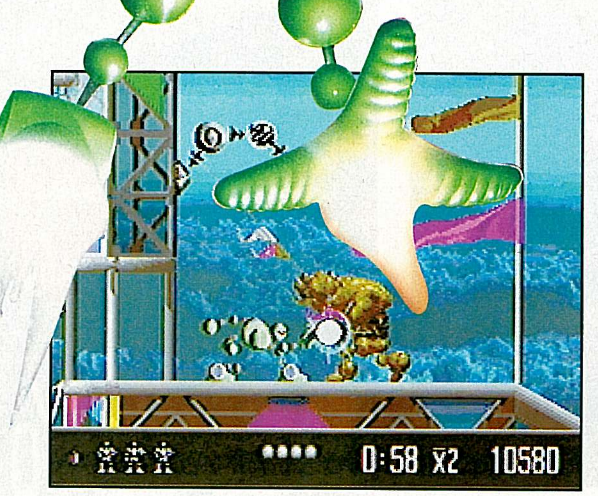
Aquí es donde vosotros entráis en juego (nunca mejor dicho) y controlando a nuestro héroe deberéis adentraros en los 16 niveles que os separan del combate final con Warhead. Hasta que este momento llegue, os las tendréis que ver con sus secuaces que se han situado en lugares clave del recorrido. Su habilidad para poneros en aprietos sólo se verá superada por la complicada colocación de algunas plataformas que os obligarán a realizar potentes saltos acrobáticos.

Para vuestra defensa contaréis con 5 tipos diferentes de armas, de las cuales 1 sóla tiene munición infinita y es la que llevaréis desde el principio.

Las otras cuatro se ocultan (junto a otros ítems como los capaces de tranformar a Vectorman en taladradora, avión, pez, etc.) en unos monitores de TV repartidos por todo el recorrido. Gracias al dominio del "morphing" Vectorman podrá romper aquellas paredes que le molesten sin importarle que se encuentren en el techo, el suelo o a cualquiera de sus costados..



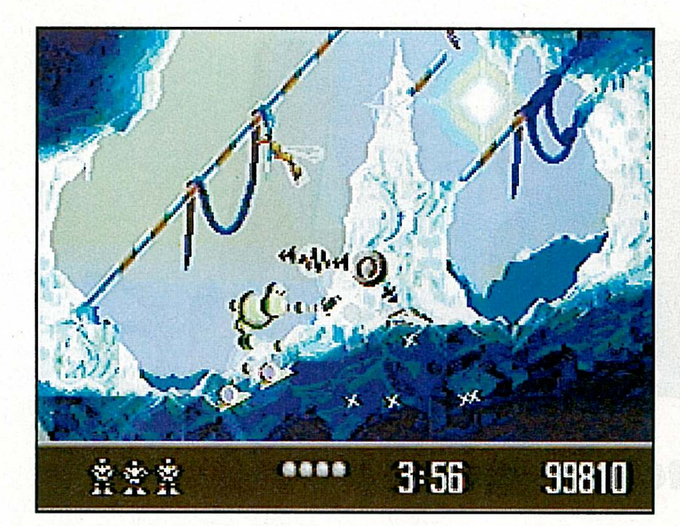
Gracias al morphing, Vectorman tomará cualquier forma.

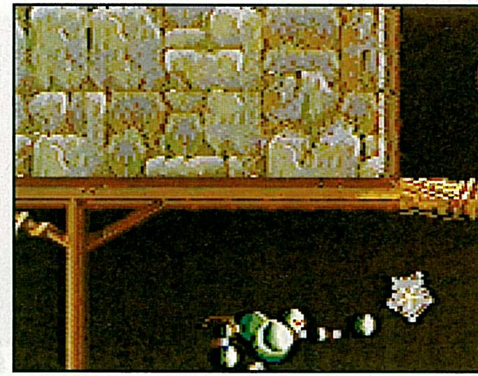






El tiempo límite para concluir las fases os obligará a terminar con los enemigos a marchas forzadas.

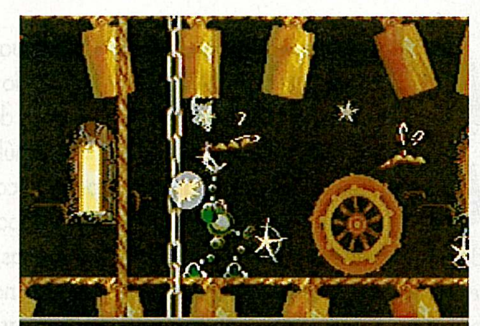




La simple realización de Vectorman a base de esferas no debe engañaros; a pesar de su aspecto es capaz de realizar un montón de movimientos casi humanos.



Para vuestra defensa contáis con 5 armas diferentes.



Vectorman vs...

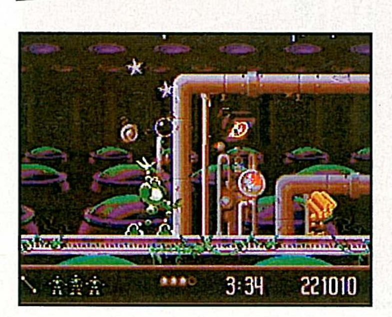
Lógicamente no están todos pero si una amplia representación de lo que os espera al final de cada fase. Con su descomunal tamaño os lo pondrán muy complicado.



Aquí podéis ver a Vectorman en plena fase de transformación; convertido en una taladradora móvil puede abrirse nuevos caminos.



El arsenal de Vectorman incluye 5 armas diferentes, y la munición de 4 de ellas es muy limitada.







Vectorman

Gráficos 89
La realización del protagonista es magistral. Los decorados también están bien pero se repiten en exceso.

Música 88
Surtidas melodías que navegan entre el bakalao y la música disco.

FX 89
Todo un derroche de medios para rodear a Vectorman con los sonidos más apropiados.

Movimiento 88
Muy bueno en todos los aspectos. Tanto la animación de los personajes como el movimiento de los escenarios son extremadamente suaves.

Control 89
La sencillez y la precisión se unen en este cartucho. No hay acrbacia que no se pueda realizar.

Diversión 86
Las primeras fases prometen mucho más de lo que se ofrece después. A pesar de esto no hay que hacerle ascos a este juego.

OPINION:

Nuestro renderizado amigo Vectorman tiene la suerte de poder mover su redondeado cuerpo por unos escenarios plataformeros de gran calidad. La pena es que tarde o temprano empiezan a repetirse. Lo mismo ocurre con sus enemigos, repetidos hasta la saciedad fase tras fase. A pesar de esto, no podemos dejar de alabar un juego divertido y agradable a la vista.

Por Roberto Lorente

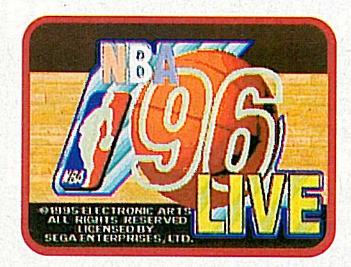
Me sorprendió mucho cuando lo vi por primera vez, pero después he encontrado alguna cosilla que me ha desencantado, pero el cartucho presenta suficientes atractivos como para convencer y satisfacer a los más jugones. En resumen, vale lo que cuesta.

Por Oscar Lorente

Lo Mejor:
El protagonista y su aspecto grafico.

Lo Peor:
Que se repitan tanto los escenarios y los enemigos.

87%



Electronic Arts

Deportivo

Megas: 16

Jugadores: 1-4

Vidas: -

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: -

Password: No

Batería: Sí

Equipos: 35

NBA Live '96

Un pase más hacia el espectáculo

Si alguna vez habéis visto un partido de la NBA seguro que no os sentiréis extraños ante «NBA Live 96». EA Sports ha querido dotar a su simulador de baloncesto de todos los alicientes de este deporte y os aseguramos que lo ha conseguido.

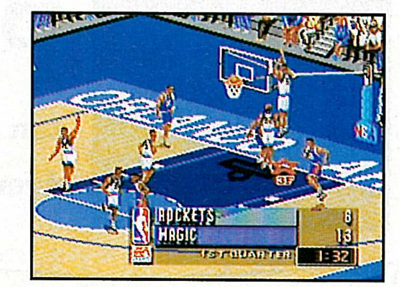
Otra cosa es que las evoluciones frente a «NBA Live 95» sean escasas. No hay que olvidar que hace apenas un año que salió y que por aquel entonces representó un gran avance en este tipo de juegos. Hoy la cosa ha cambiado.

La edición 96 mantiene las mismas normas básicas que la del año pasado (misma vista, misma concepción de partido televisado, etc.) y gráficamente no ha sido revisada en exceso. Un par de cositas aquí, un detallito allí... Nada especialmente llamativo. Aunque quizás es que el producto no necesite muchas mejoras...

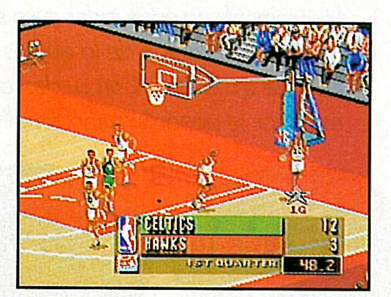
Una actualización de los jugadores, un lavado de cara a los menús y ya tenemos definido «NBA Live 96».

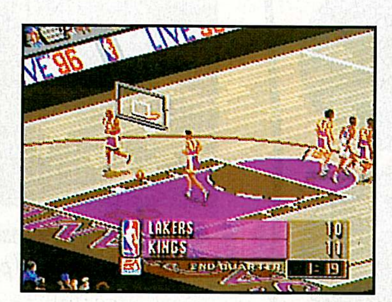
Las múltiples opciones que siempre han caracterizado a los juegos de EA Sports están presentes. Ligas completas, Playoffs y partidos de exhibición nos darán la oportunidad de probar todas esas opciones, que incluyen equipos y jugadores personalizados, asistencia de la computadora y un control absoluto sobre las reglas del juego.

Estamos, pues, ante una ligera evolución del siempre considerado simulador de baloncesto ideal.

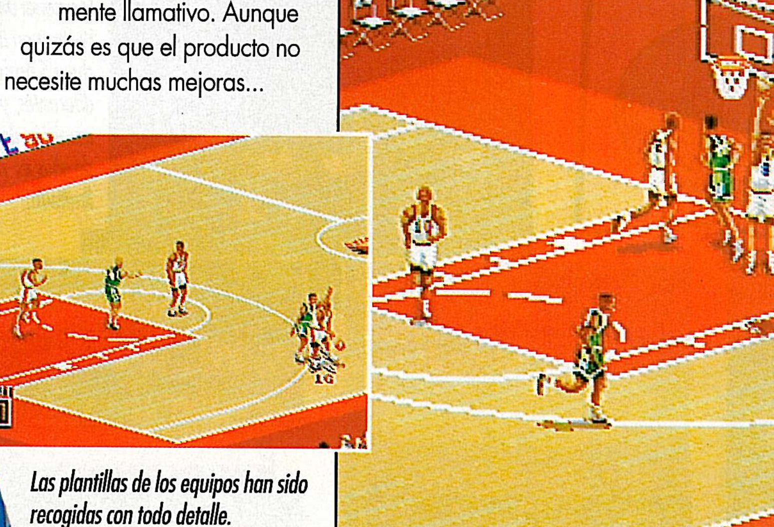


Las caras de algunos jugadores pueden ser reconocidas, pese al tamaño de los sprites.

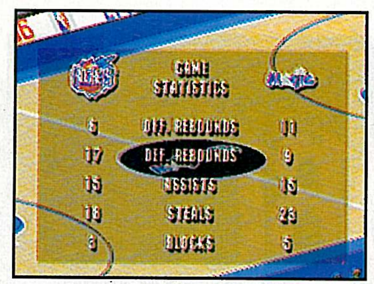




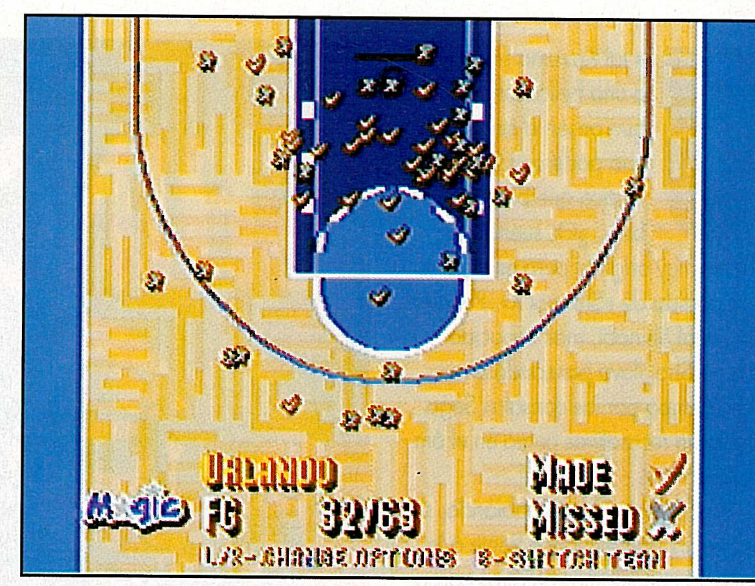
NBA Live '96 es la evolución perfecta de un juego sensacional.



Las plantillas de los equipos han sido recogidas con todo detalle.



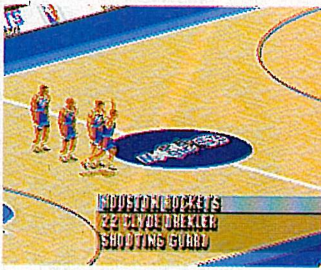
Las estadísticas del partido nos serán ofrecidas cuando el encuentro llegue a su fin. Algo parecido a lo que sucede en televisión.



Las estadísticas de tiro se presentan con este aspecto tan atractivo a la vista.



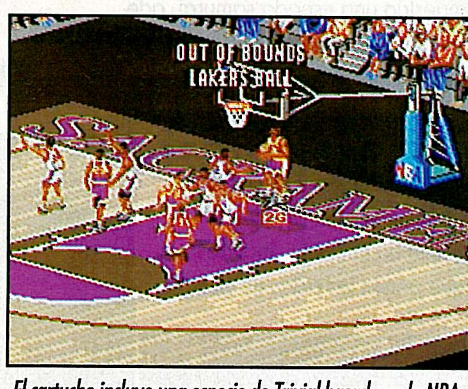
Este cartucho se va a convertir en referencia para futuros títulos de baloncesto, además, gustará a todos.


Puro espectáculo 'Made in USA'. Ni siquiera la presentación de los equipos se libra...

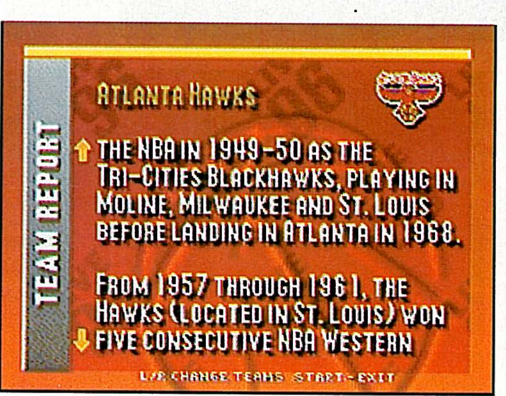




Los amantes del baloncesto de simulación encontrarán en «NBA Live '96» el aliado que esperaban.



El cartucho incluye una especie de Trivial basado en la NBA, cuyas preguntas se efectúan en los descansos.





NBA Live '96

Gráficos 89
El tamaño de los jugadores no es nada del otro mundo, pero aun así son reconocibles algunas caras famosas.

Música 82
Una única melodía nos ameniza el paseo por los menús. Durante el partido, no se escucha más que los efectos.

FX 87
Recogen un buen repertorio de sonidos propios del deporte de la canasta con acierto y calidad.

Movimiento 85
Es rápido, pero desprende un 'tufillo' a artificial que echa para atrás.

Control 88
Todo al alcance de los dedos. Desde pedir una jugada hasta tirar un triple en el último segundo.

Diversión 89
Ser de EA Sports y ser aburrido no son cualidades que se den juntas. «NBA Live '96» es el ejemplo perfecto.

OPINION:
Unos pequeños retoques de nada, y «NBA Live» mantiene toda la jugabilidad durante un añito más. No es una forma muy original de hacerlo, pero no se puede negar que funciona a las mil maravillas. El control absoluto sobre las opciones de juego permite disfrutar tanto a los amantes del 'basket' espectáculo como a los seguidores de la simulación.

Por Roberto Lorente

Nada como un buen partido de baloncesto para relajarse de las tensiones mundanas, y «NBA Live '96» ayuda mucho.

Por José Angel Gallego

Lo Mejor:
Las muchas opciones que tiene.
Su jugabilidad y lo rápido que te haces al juego y a ganar partidos.
Para bien, se parece demasiado a «NBA Live 95».

Lo Peor:
Para mal, se parece demasiado a «NBA Live 95».

89%



Sega

Arcade

Megas: CD ROM

Jugadores: 1

Vidas: 6

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 3

Password: No

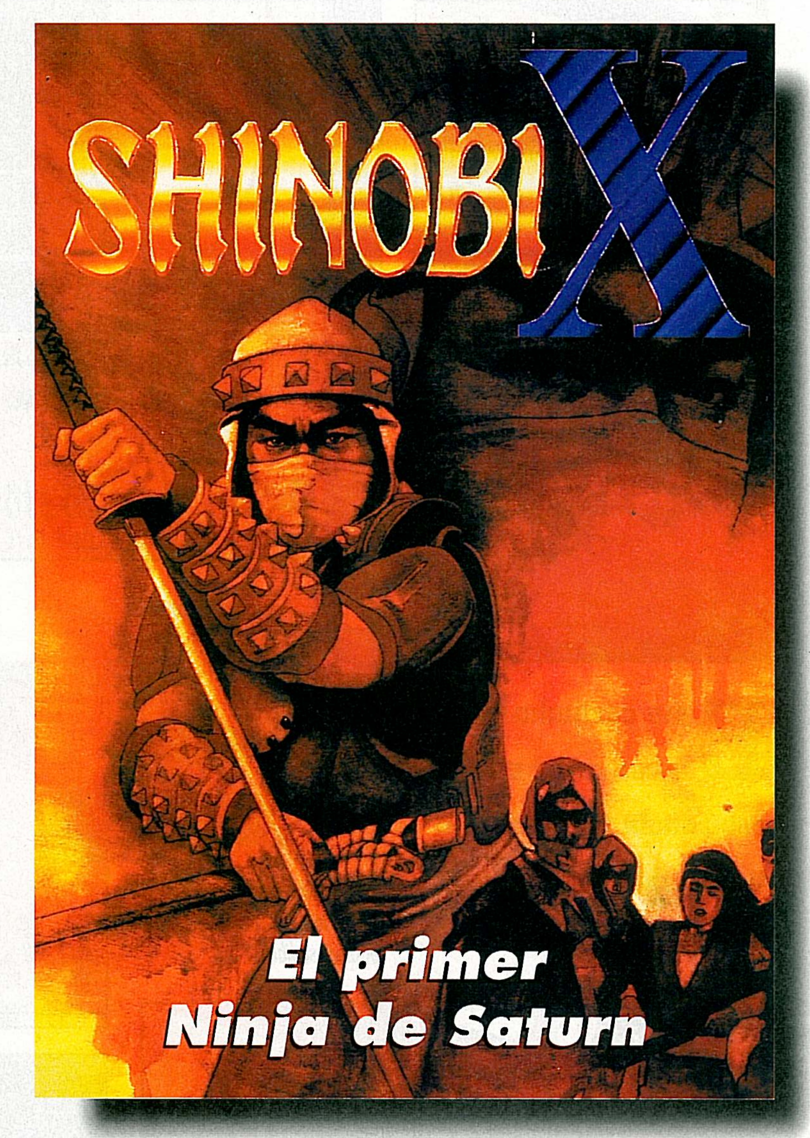
Batería: No

Fases: 9

Un tal Kazuma secuestra a una bella doncella que posee el secreto de una poderosa técnica mística que bla, bla, bla... ¿Os suena? Ya, no es muy original pero es el punto de partida de «Shinobi X». Por cierto, el tal Shinobi, más conocido como Sho, lleva paseándose mucho tiempo por las consolas Sega tanto en recreativas como en el ámbito portátil.

Tecnológicamente hablando, supone un lógico avance frente a lo que ya conocíamos en otras consolas. El protagonista ha abandonado su coloreado sprite para convertirse en una imagen digitalizada; lo mismo ha ocurrido con sus adversarios y con algunos escenarios, pero hay algo que no cambia a pesar del tiempo transcurrido: el sistema de juego. Así, «Shinobi X» sigue siendo un beat'em-up lleno de acción y con pocas diferencias frente a otros títulos de la serie en 16 bits.

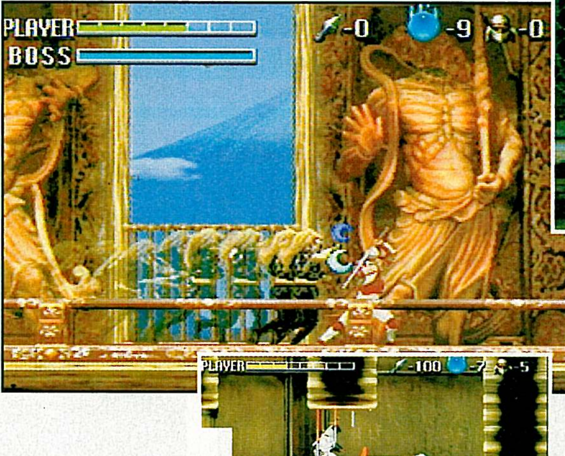
Entonces, al igual que ahora, nuestro protagonista manejaba con maestría una espada samurai, además de lanzar shurikens, realizar acrobáticos saltos o invocar poderosas magias. En fin, para esta ocasión el número de fases que nos separan del "The End" es de 9 y en cada una de ellas se oculta un enemigo final de esos que ponen los pelos de punta.







No todos los dinosaurios del Parque Jurásico fueron destruidos. Como podéis ver aquí algunos consiguieron escapar y decidieron "fastidiar" al propio Sho.



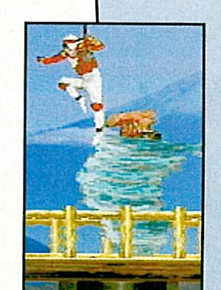
La magia y los poderes místicos se unen con las luchas cuerpo a cuerpo en «Shinobi X». El resultado es éste.

Nuestro ninja demuestra su habilidad con la espada en cuanto tiene ocasión.

Es una especie de revival digital de otros Shinobi.



Los Enemigos



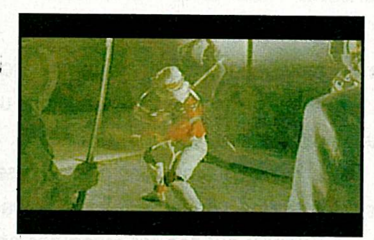
Decir que son raros sería quedarse corto. Os aseguramos que vuestro viaje de rescate va a ser muy movidito gracias a esta colección de malos malísimos.







A bordo de una vagoneta sufriréis los peores momentos de este complicado rescate. Obstáculos en la vía, enemigos por todas partes y el propio vehículo serán vuestros rivales.



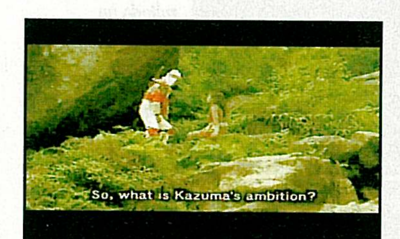
El tal Shinobi, más conocido como Sho, lleva muchos años en las consolas Sega.

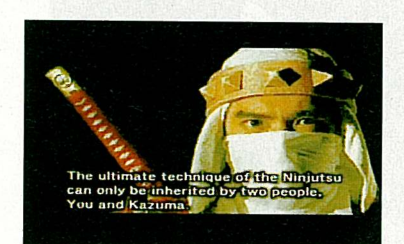




Como si de un acróbata de circo se tratase, Sho se libra así de sus enemigos.







Magia potagia



Cuando las armas blancas no bastan hay que recurrir a algo más fuerte. Sho lo sabe bien y por eso dispone de diferentes tipos de "magias" que se encargan de solventar cualquier tipo de problema.





Shinobi X

Gráficos 83
Los personajes están digitalizados pero los escenarios no muestran toda la capacidad de Saturn.

Música 86
Cada fase cuenta con su propia música y todas las melodías cumplen con su misión de ambientar la acción.

FX 79
Muy pobre repertorio de golpes y explosiones. Solo se pueden destacar un par de efectos de sonido.

Movimiento 80
Siendo ágil, no llega a convencer como debiera. Los desplazamientos de pantalla están mejor conseguidos.

Control 80
Hacer saltar a Sho hacia donde queremos es un poco complicado. El resto de funciones no plantean demasiados problemas.

Diversión 83
La dificultad de algunas fases puede desesperar a cualquiera pero la verdad es que incita a repetir una y otra vez.

OPINION:

Shinobi regresa por sus fueros con un juego que parece calcado de sus comienzos. Las imágenes digitalizadas entre y durante el juego son la única novedad reseñable. Poco bagaje para un juego desarrollado para una máquina de 32 bits. Si no se tienen muchos escrúpulos es posible cogerle el gusto.

Por Roberto Lorente

Es una lástima que Sega haya decidido programar un Shinobi y haya desaprovechado la oportunidad de forma notable.

Por Oscar del Moral

Lo Mejor:
La música es muy apropiada y suena bien.

Lo Peor:
El control no es muy preciso.
No está a la altura de lo que Saturn es realmente capaz.

79%



Sega

Beat'em-up

Megas: 16

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 9

Password: No

Batería: No

Fases: 6



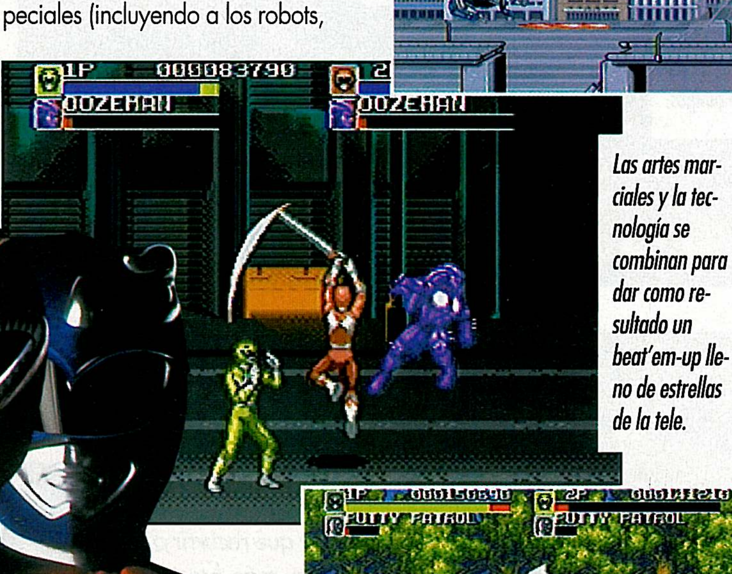
Las estrellas del cine llegan a MD

A la sombra de la fiebre desatada por la Powermanía crecen innumerables productos. «Power Rangers 2» es uno de ellos y su principal aliciente reside en contar con unos protagonistas que barren en cualquier mercado. Si se despoja a PR2 del influjo creado por las campañas de marketing nos encontramos con un beat'em-up que aporta muy poco al género y que estruja hasta sus últimas consecuencias un modelo muy usado hasta ahora.

Decir que no tiene alicientes sería faltar a la verdad. Los 6 Power Rangers pueden ser escogidos para jugar y en determinadas fases podemos asumir el control de los robots más sofisticados de la peli. Por si esto fuera poco, se puede participar con un amigo de forma simultánea con lo que el aumento de jugabilidad está asegurado. Junto a estas cualidades también podemos destacar que cada luchador dispone de sus propios movimientos especiales (incluyendo a los robots, por supuesto) y que realizarlos no supone ningún problema. Otra cosa es que su utilidad sea limitada, pues requieren de un tiempo para que el personaje "se cargue" de energía y esto nos deja al descubierto durante unos instantes. Como resumen podríamos decir que PR2 va dirigido a un público entregado totalmente a sus héroes de la tele.



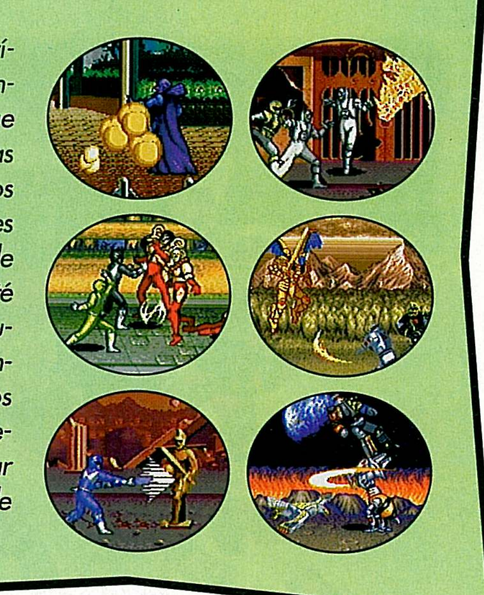
Cualquiera de los seis Power Rangers puede ser elegido para participar en el juego.



Las artes marciales y la tecnología se combinan para dar como resultado un beat'em-up lleno de estrellas de la tele.

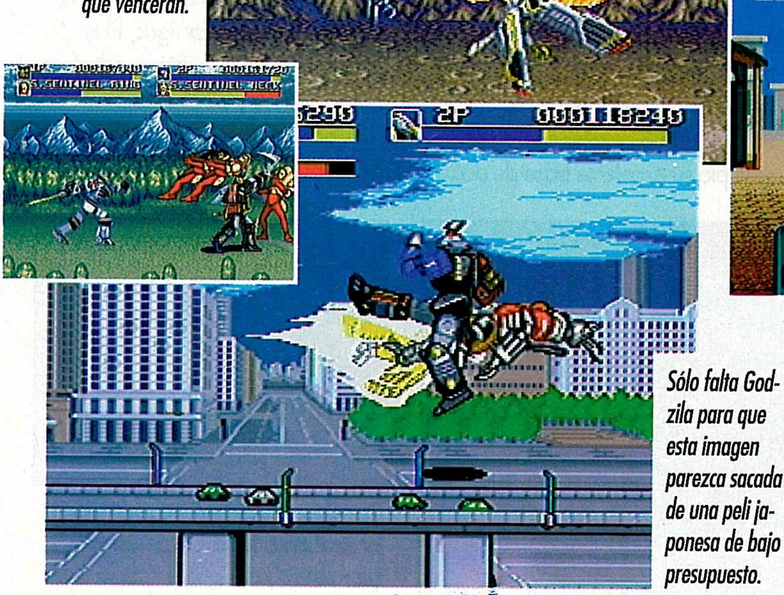
Diabólicos rivales

Si seguís las correrías de los Power Rangers es posible que reconozcáis en estas imágenes a muchos enemigos habituales de los defensores de la paz. Aunque esté basado en la película, este cartucho también tiene muchos personajes de la serie original. Acabar con ellos requerirá de mucha destreza.



Cada luchador dispone de sus propios movimientos especiales.

Los héroes televisivos vuelven en un beat'em up que gustará a los aficionados a la serie.



Los "Zords" aparecerán en algunas fases para enfrentarse a los robots de los malos. Con vuestro control seguro que vencerán.

Sólo falta Godzila para que esta imagen parezca sacada de una peli japonesa de bajo presupuesto.

"Zordprendentes"



Cuando la cosa se ponga fea tendréis que recurrir a los Zords. Su poderosa estructura resistirá mejor los golpes que os darán los gigantescos robots de los malos.









Power Rangers: TM

Gráficos 85
La definición de los personajes es buena pero los decorados son un tanto simples.

Música 76
Es posible reconocer alguna de las melodía de la serie pero por lo demás, no llega a estar a la altura de las circunstancias.

FX 76
Golpes, explosiones y todo lo que un Power Ranger necesita para hacerse notar.

Movimiento 78
El movimiento de los personajes llega a ser, en ocasiones, algo brusco.

Control 82
Los golpes especiales son fáciles de realizar pero tienen una utilidad limitada.

Diversión 88
Con sus virtudes y defectos, PR no deja de ser un beat'em-up a lo Streets of Rage que siempre resulta divertido y que gustará especialmente a los amantes de la serie televisiva y de la película.

OPINION:

Lejos de lo que pudimos ver en GG, Banpresto se ha decantado por un beat'em-up para la MD. El resultado no ha sido precisamente un juegazo y aunque tiene algunas carencias, gustará a todos los que busquen un cartucho que les permita revivir las aventuras de sus héroes favoritos. Sin embargo, si algo se debería mejorar es la quizá excesiva facilidad general para pasar fase tras fase sin ningún tipo de problema. En resumen, tiene el encanto de sus protagonistas y es divertido.

Por Oscar del Moral

Estoy totalmente convencido de que se va a vender bien pues realmente ofrecerá diversión a todos los que lo adquieran.

Por Marty McFly

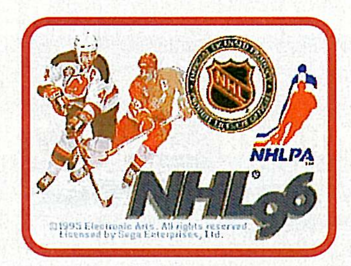
Lo Mejor:

Poder usar a los "zords" y a los Power Rangers.
El modo dos jugadores.

Lo Peor:

El nivel de dificultad no es muy alto y es fácil pasar fase tras fase.

85%



Electronic Arts

Deportivo

Megas: 16

Jugadores: 1 a 4

Modos de Juego: 3

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: -

Password: No

Batería: Sí

Equipos: 26

"Domestickalos" si puedes



NHL96

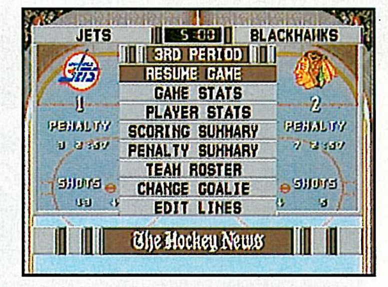
Puestos a renovar sus productos, Electronic Arts no ha querido olvidar a nadie. Si los seguidores del baloncesto y del fútbol ya tienen sus correspondientes juegos actualizados, los del hockey no van a ser menos. Este Hockey 96 nace con la convicción de contentar tanto a los poseedores de una versión anterior de este cartucho como a aquellos que nunca se han acercado hasta él.

Para los primeros la sorpresa será menor ya que las diferencias con su antecesor no son drásticas (las animaciones de los jugadores se han ampliado en un 60 %, se han introducido penalizaciones de hasta 5 minutos y el "regate" se ha hecho más sencillo). Son cambios que afectan de forma muy limitada al juego, pues la jugabilidad permanece inalterada. En cambio para los que descubran la serie por primera vez la sensación será diferente. El buen hacer de EA Sports se pone de manifiesto en multitud de detalles como por ejemplo su excelente base de datos: están incluidos todos los jugadores de la liga profesional. Además, amén de poder jugar ligas, Play Offs y amistosos, también podremos realizar fichajes y traspasos.

A partir de ahora... ¡podremos ser propietarios de un club!.







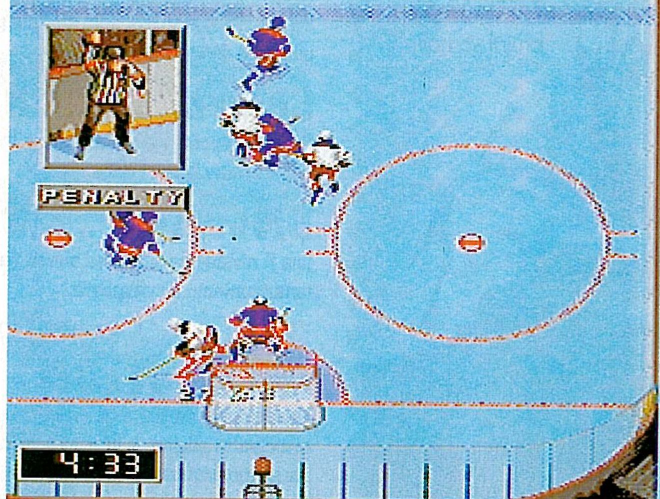
Desde la pantalla de opciones podréis controlar absolutamente todas las circunstancias que rodean al juego.



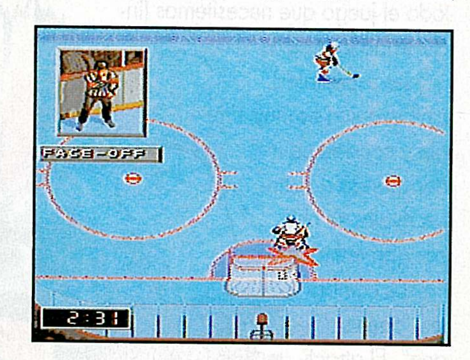
El trabajo realizado por EA Sports en «NHL Hockey» se observa en opciones como los Play Offs, que se desplegarán ante vosotros en todo su esplendor.



La opción managing permite gestionar un equipo a nivel alto.

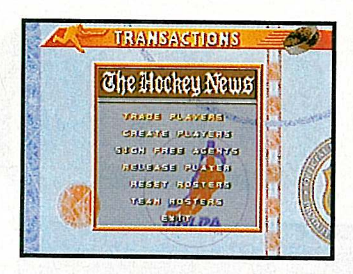


Los gráficos de juego han sido actualizados y los jugadores incorporan mayor cantidad de animaciones, amén de aumentar la gama de movimientos.

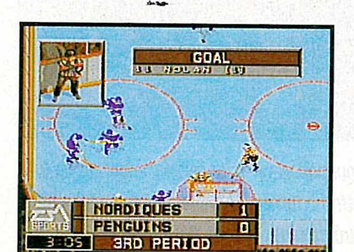




Las opciones de managing os permitirán conocer las habilidades de los equipos rivales.

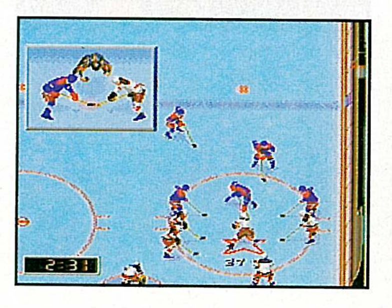


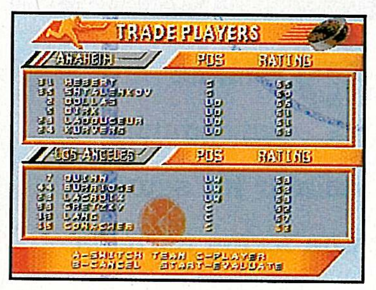


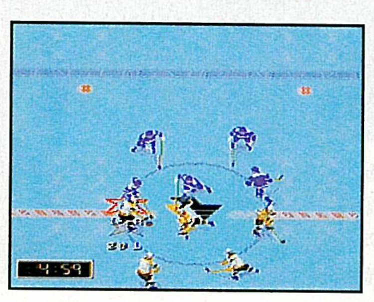


EA Sports ha remozado, con mucho acierto, uno de sus clásicos.









NHL '96

Gráficos 84

Simples en apariencia pero esconden muchos detalles en lo que respecta a los jugadores.

Música 80

Las mismas melodías pachangueras que se escuchan en los estadios. Es posible que hasta suenen igual de cutres.

FX 81

El sonido del disco chocando con el stick es muy bueno. También hay algunas voces pero de gran calidad.

Movimiento 84

El efecto de deslizarse sobre hielo está muy bien conseguido, sin "tirones" ni otros defectos escandalosos.

Control 81

Simplificado al máximo para que solo haya que preocuparse de meter goles. Y eso siempre es un poco más complicado.

Diversión 85

Pese a no ser un deporte muy extendido en nuestro país, echarse unas partiditas a este hockey sólo reporta buenos ratos.

OPINION:

Es muy difícil no divertirse con un juego deportivo. Si a esto le unimos que detrás de todo está EA Sports, el resultado no puede ser mejor para el que se planta frente a NHL 96. Jugar con el 4-Way-Play no hace más que recalcar esta sensación.

Por Roberto Lorente

Un aceptable simulador de hockey en el que la velocidad de juego y las múltiples opciones de configuración se muestran como virtudes más destacadas.

Por Javier Castellote

Lo Mejor:

Sigue siendo uno de los mejores juegos de hockey.
Las múltiples opciones.

Lo Peor:

Gráficamente se puede mejorar, y mucho.

84%

T.W.I • Lucha • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Vidas: 1 • Niv. de Dif. : 8 • Continuaciones: 10 • Luchadores: 6

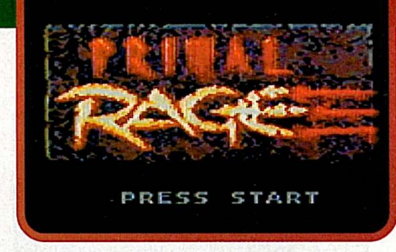
Aullarás de diversión



La GG sigue acaparando la atención de las compañías programadoras. Esta vez ha sido Time Warner Interactive (con la ayuda inestimable de Probe) quien apuesta fuerte por la portátil. Nada menos que el arcade de lucha de moda en los salones recreativos de medio mundo se acerca hasta los 8 bits. «Primal Rage» es el protagonista y nos aguarda comprimido en un cartucho de 4 megas que nada tiene que envidiar a versiones más potentes. La única contraprestación ha sido la reducción del número de luchadores que ha quedado en 6. Aún así, este juego sigue siendo tan entretenido como el original y los "monstruos" que han quedado son capaces de dar todo el juego que necesitemos (incluyendo los típicos golpes especiales). La mecánica es muy simple y consiste en ir derrotando a cuantos rivales se nos pongan enfrente en típicos combates "one vs one". El atractivo viene a cargo de la animación de los luchadores que es perfecta y hace que parezcan recién sacados del mismísimo Parque Jurásico. Un juego brutal ¿o no?

Pese a ser pequeña, la GG es capaz de mostrar unos monstruos bien animados y que incluyen un interesante repertorio de golpes.

Probe ha conseguido animar los saurios de una forma perfecta.



Gráficos 88
No son los de la recreativa pero el nivel alcanzado es más que suficiente.

Música 79
Está lejos de ser el mejor acompañamiento posible.

FX 78
Prácticamente "tapados" por la música.

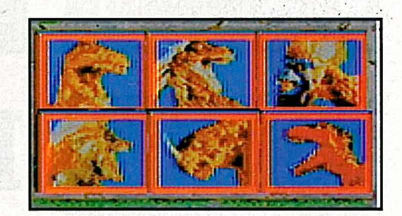
Movimiento ...86
Se notan algunos "saltos" en la imagen que perjudican al conjunto.

Control 83
Cuesta un poco cogerle el truco a los golpes especiales.

Diversión 84
Los 8 niveles de dificultad sirven para tener contento a cualquiera.

OPINION:
Nuevo juego de lucha que cuenta como principales alicientes con unos luchadores monstruosos que se mueven de forma estupenda.





Aquí podéis ver a los seis participantes de este extraño torneo. El premio para el vencedor será dominar todo el planeta.



Consigue UNA SATURN CADA MES

Sortearemos, hasta Diciembre, una SATURN todos los meses. En cada número te plantearemos una serie de preguntas, y encontrarás las respuestas a lo largo de la revista de ese mes. Empápate de SATURN y consigue una.



No te pierdas la oportunidad de conseguir tu SATURN

1.- ¿Cómo se llama el protagonista del arcade llamado Shinobi X?
a.- Sho
b.- KinTaro
c.- Sio Maru

2.- ¿Cuántos circuitos tendrá el esperado Sega Rallye?
a.- Cuatro, Montmelo, Jerez, Jarama y La Torrecica
b.- Dos, Forest y Sabana
c.- Tres, Forest, Desert y Mountain

3.- ¿En qué porcentaje ha aumentado el tamaño de los luchadores de Virtua Fighter Remix frente al original de Saturn?
a.- Un 18%
b.- Un 15%
c.- Un 27%

4.- ¿Cómo se llama la isla donde tiene lugar la aventura gráfica de Saturn?
a.- Atrus
b.- Island of Water
c.- Myst

5.- ¿Cúando saldrán Clockwork Knight 2 y Wing Arms?
a.- Finales de octubre
b.- Noviembre
c.- Para Navidad

1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista TODOSEGA que envíen el cupón de participación que aparece en la revista (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; CONCURSO UNA SATURN CADA MES; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.

3.- La elección del ganador del mes se realizará en Madrid el día 5 del mes siguiente al que se publique el concurso. Es decir, el ganador de la revista de julio se elegirá el 5 de agosto así sucesivamente.

4.- El premio consiste en 1 SATURN al mes, empezando en el número de julio y terminando en el de Diciembre, ambos inclusive. Se entregarán a partir de Septiembre de 1995.

5.- Los resultados de este concurso se publicaran en las páginas de TODOSEGA y además se notificará mediante carta a los ganadores.

6.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique su nombre en la revista para notificar a la revista el extravío.

7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y SEGA CONSUMER PRODUCTS.



Nombre ....
Apellidos ....
....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C.Postal .... Teléfono ....

Las respuestas son:

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....

SEGA

TODOSEGA

Sega

Mega Drive

1 (N)
Earthworm Jim 2
Shiny ◊ Plataformas ◊ TS nº 32

2(3) **Comix Zone**
Sega ◊ Beat'em-up ◊ TS nº 31

3(1) **Theme Park**
E.A. ◊ Estrategia ◊ TS nº 26

4(N) **MicroMachines '96**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 32

5(R) **Light Crusader**
Treasure ◊ Rol/Aventuras ◊ TS nº 30

6(5) **Pete Sampras 96**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 29

7(6) **Shining Force II**
Sega ◊ Rol ◊ TS nº 18

8(N) **FIFA Soccer '96**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 32

9(N) **Vectorman**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 32

10(9) **Soleil**
Sega ◊ Rol/Aventuras ◊ TS nº 21

11 (N) **NBA Live '96**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 32

12(13) **NHL Hockey '96**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 32

13(11) **Story of Thor**
Sega ◊ Rol/Aventuras ◊ TS nº 25

14(10) **SeaQuest DSV**
THQ ◊ Estrategia ◊ TS nº 29

15(14) **Ristar**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 23

Mega CD

1 (R)
Earthworm Jim SE
Shiny ◊ Plataformas ◊ TS nº 29

2(R) **Shining Force CD**
Sega ◊ Rol ◊ TS nº 25

3(R) **Jurassic Park CD**
Sega ◊ Aventura ◊ TS nº 12

4(R) **Snatcher**
Konami ◊ Aventura ◊ TS nº 23

5(R) **FIFA Soccer CD**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 16

6(R) **Starblade**
Namco ◊ Shoot'em up ◊ TS nº 23

7(R) **Rebel Assault**
JVC ◊ Arcade ◊ TS nº19

8(R) **Lethal Enforcers II**
Konami ◊ Arcade ◊ TS nº 20

9(R) **Fatal Fury Special**
JVC ◊ Lucha ◊ TS nº 26

10(R) **Mickey Mania**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 21

Game Gear

1 (R)
Micromachines 2
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 27

2(R) **Earthworm Jim**
Eurocom ◊ Plataformas ◊ TS nº 29

3(4) **Jungle Strike**
Black Pearl ◊ Estrategia ◊ TS nº 31

4(N) **Primal Rage**
T.W.I. ◊ Lucha ◊ TS nº 32

5(3) **Sonic Drift Racing**
Sega ◊ Deportivo ◊ TS nº 27

6(5) **Pete Sampras**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 20

7(9) **FIFA Soccer**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 23

8(R) **Power Rangers II**
Bampresto ◊ Beat'em-up ◊ TS nº 31

9(6) **Ristar**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 26

10(7) **Los Pitufos**
Infogrames ◊ Plataformas ◊ TS nº 26

Master System

1 (R)
Los Pitufos
Infogrames ◊ Plataformas ◊ TS nº 25

2(R) **MicroMachines**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 12

3(R) **The Lion King**
Virgin ◊ Plataformas ◊ TS nº 20

4(R) **Astérix**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 18

5(R) **Speedy Gonzales**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 26

6(R) **Mortal Kombat**
Acclaim ◊ Lucha ◊ TS nº 9

7(R) **The Jungle Book**
Virgin ◊ Plataformas ◊ TS nº 10

8(R) **Daffy Duck in Hollywood**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 18

9(R) **Sonic Chaos**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 8

10(R) **World Cup USA '94**
US Gold ◊ Deportivo ◊ TS nº 15



Debajo de cada título te ofrecemos información sobre: la compañía programadora, el tipo de juego y el número de TodoSega en que fue comentado el juego.

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada el mes anterior. R: Repite posición. N: Nueva entrada.

MD 32X

1 (R)

Virtua Fighters

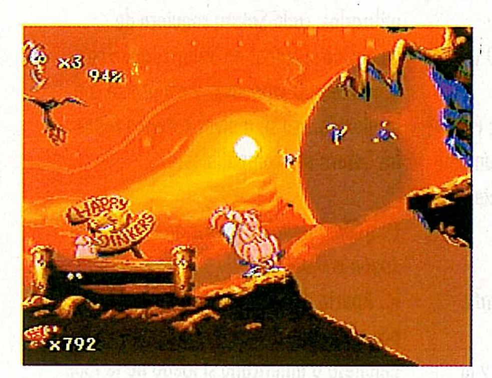
Sega ◊ Arcade ◊ TS nº 31

2 (R) **Doom**
ID Soft ◊ Arcade ◊ TS nº 21

3 (R) **Virtua Racing Deluxe**
Sega ◊ Deportivo ◊ TS nº 21

4 (R) **Chaotix**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 28

5 (R) **Star Wars Arcade**
Sega ◊ Arcade ◊ TS nº 21

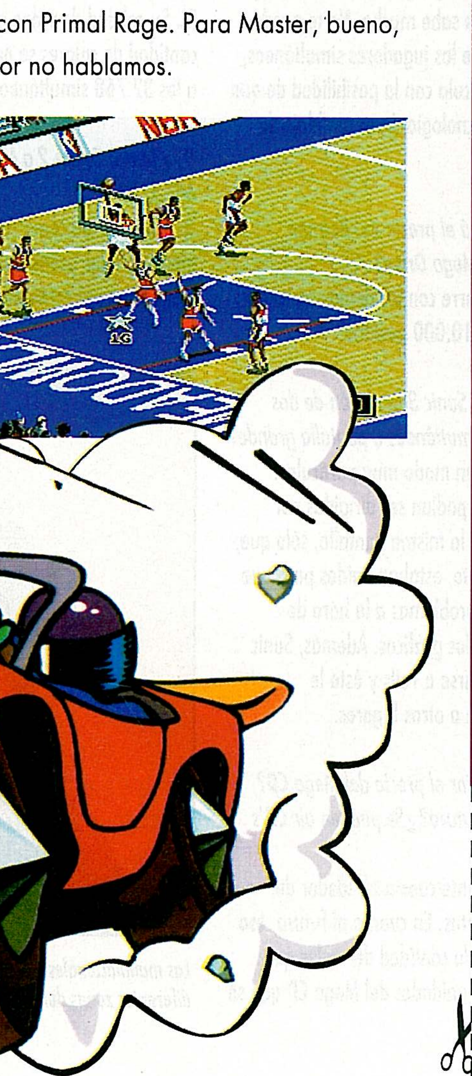


Earthworm Jim entra a saco en nuestras listas y se encarama directamente a la primera posición. Seguro que no se sentirá extraño, ya lo logró en su primera visita.

Hits




Mucho, y de gran calidad es lo que ofrecen este mes las lista de Mega Drive. Como es muy difícil tenerlos todos, os recomendamos encarecidamente tres títulos: «Earthworm Jim 2», «Comix Zone» y «MicroMachines '96». Está claro que son nuestras preferencias, pero algunos de vosotros preferís antes cosas como «Theme Park» o «Light Crusader». Eso sí, en la lista podréis encontrar cartuchos de todos los géneros. En cuanto a las demás consolas, MD 32X espera su momento con Virtua Fighter y Game Gear tiene poco que decir con Primal Rage. Para Master, bueno, mejor no hablamos.





Esta es la lista de los juegos más vendidos por la cadena Centro Mail en todos sus centros a lo largo del mes pasado.

Mega Drive

1. Sonic & Knuckles
2. Sonic 3
3. Light Crusader

Master System

1. Marble Madness
2. Klax
3. Super Off Road

Game Gear

1. Ristar
2. Bonkers
3. Klax

Mega CD

1. Jurassic Park CD
2. Dragon's Lair
3. Yumemi Mistery Mansion

MD 32X

1. Knuckles Chaotix
2. Mortal Kombat II
3. NBA Jam T.E.

Por gentileza de Centro Mail, sorteamos tres cartuchos de nuestras listas. Envíanos este cupón con tus datos a la siguiente dirección: Hobby Press. TodoSega. C/Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastian de los Reyes, Madrid. Indicando en el sobre LOS TRES DE MAIL y la consola que tienes.

Nombre ....

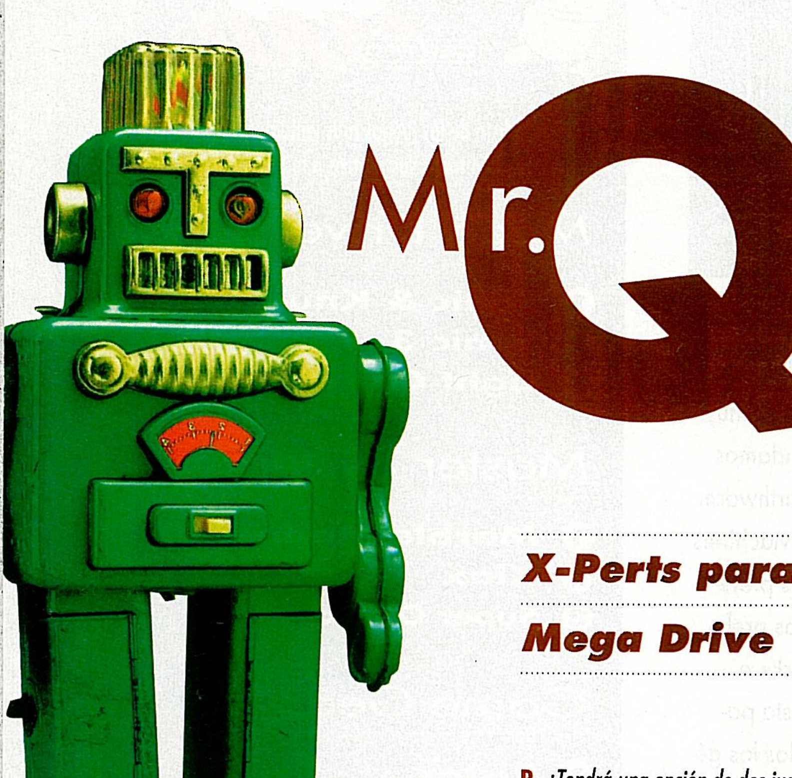
Apellidos ....

Dirección ....

Teléfono .... C.P. ....

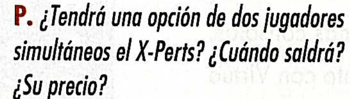
Ciudad .... Provincia ....

Consola ....



Mr.Q

X-Perts para Mega Drive



P. *¿Tendrá una opción de dos jugadores simultáneos el X-Perts? ¿Cuándo saldrá? ¿Su precio?*
R. Demasiadas preguntas para un juego del que no se sabe mucho. No te puedo decir nada de los jugadores simultáneos, pero se especula con la posibilidad de que incorpore tecnología de ensamblaje de cartuchos.



Su nombre es X-Perts y se está mostrando como uno de los títulos más deseados para estas navidades que ya casi están aquí.

P. *¿Cuál será el precio del Batman Forever de Mega Drive?*
R. Como ocurre con los demás cartuchos, rondará las 10.000 pesetas.

P. *¿Tiene el Sonic 3 la opción de dos jugadores simultáneos a pantalla grande?*
R. Sí, pero un modo muy particular. Sonic y Tails podían ser dirigidos por separado en la misma pantalla, sólo que, invisiblemente, estaban unidos para que no hubiera problemas a la hora de representar los gráficos. Además, Sonic podía agarrarse a Tails y éste le transportaba a otros lugares.

P. *¿Va a bajar el precio del Mega CD? ¿Le queda futuro? ¿Se pueden oir CD's musicales?*
R. Actualmente cuesta alrededor de 20.000 pesetas. En cuanto al futuro, eso depende de la cantidad de títulos que salgan y las unidades del Mega CD que se vendan. Efectivamente se pueden oir CD's de audio.

Luis González-Camino, Santander

Preguntas variadas

P. *¿Tiene batería el Light Crusader?*
R. Sí, para poder grabar las partidas.

P. ¿Cuál es mejor: Jurassic Park CD o Yumemi Mansion?
R. Personalmente prefiero Jurassic Park CD, aunque he de reconocer que Yumemi Mansion tiene unos gráficos bastante chulos y muy cuidados.

P. *¿Los juegos de CD32X tienen tanta calidad como los de Mega CD?*
R. Su calidad de vídeo es superior y la cantidad de colores se amplía hasta llegar a los 32.768 simultáneos en pantalla.

P. *¿Saldrá Doom 2 o Metal Head 2 en MD 32X?*
R. Depende de cómo reaccione el mercado a las primeras partes de los juegos que me comentas.

Rubén Pérez Ramírez, Aspe (Alicante).

Compatibilidad en SegaSaturn

P. *¿Sirven los juegos de la Saturn española para la japonesa o la de USA?*
R. No, como ocurre con los de Mega Drive están protegidos y no es posible utilizarlos, cada Saturn requiere de juegos de su zona: en Saturn Japón sólo funcionan CD japoneses y así ocurre con las demás. Eso sí, a nivel europeo todos las Saturn son compatibles.

P. *¿Cómo podría adquirir una Saturn de Japón o USA?*
R. Aparte de que tendrías que pagar más por ella, ¿para qué quieres una consola japonesa o americana si luego no te iban a funcionar los juegos que se vendan en España? A menos que tengas una buena fuente de información y te traiga juegos japoneses o americanos no te lo recomiendo.

P. *¿Cuánto valdrán las películas de Video CD de Saturn?*



Las multinacionales del videojuego, como Sega o Nintendo, tienden a proteger su inversión en las diferentes zonas del planeta haciendo que las máquinas no sean compatibles entre sí.

R. Las de Philips cuestan entre las 3.000 y las 6.000 pesetas, y como éstas valen para Saturn, pues ya tienes el precio.

Guillermo Mogio Guerrrero, Badajoz. (Castellón).

Ante la duda... Saturn

P. *¿Cuánto cuesta Saturn?*
R. 79.900 pesetas, incluyendo Virtua Fighter y un pad.

P. *Tengo 65.000 pesetas ahorradas, ¿MD 32X o Saturn?*
R. ¡Menuda capacidad de ahorro! Indudablemente, Saturn.

P. *¿Sacarán en Saturn algún juego tipo Doom?*
R. Sí, de momento conozco dos: Alien Trilogy de Acclaim y Deadlus de Sega.

P. *¿Ha salido o saldrá para Saturn un casco de realidad virtual tipo Atari?*
R. Estoy convencido de que en los laboratorios de Sega hay actualmente algún proyecto de ese tipo, pero siento no poder confirmartelo.

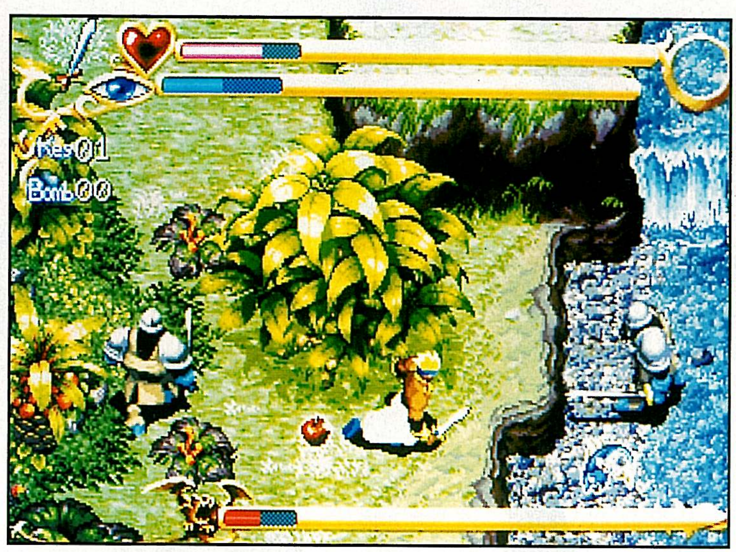
Miguel Angel Mostaza, Burriana

Rol para Saturn

P. *¿Me recomendarías Virtual Hydlide para empezar o por el contrario es para gente "entendida" en esto del rol?*
R. No, puedes empezar con él, su único problema es que está en inglés pero aún así no te será muy difícil jugarlo. Además de éste, próximamente tendrás otros juegos de rol en Saturn, como por ejemplo Story of Thor o Riglord Saga, que muy probablemente acabará llamándose Mystaria: The Realms of Lore

P. *¿Qué te parecen juegos como Sega Rallye, Alien Trilogy, Allegiance o Cyberia?*
R. He visto y jugado con una versión terminada en un 45% de Sega Rally y me parece fantástico, de hecho es increíble ver como la gente de AM2 se las ha arreglado para programar una versión idéntica a la de recreativa, de verdad, os gustará. Alien Trilogy será una especie de Doom en plan futurista que gustará a los amantes del tiro fácil. Cyberia en PC es muy bueno, así que espero que la versión Saturn sea tan buena, sino mejor. En cuanto a Allegiance, siento decirte que no conozco ningún título que vaya a salir a la calle y lleve ese nombre, ¿no te referirás por casualidad a Astal?

Juan Antonio Sánchez Santolaria, Barcelona.


Story of Thor en Saturn os presentará al héroe que ya visteis en Mega Drive, ofreciéndoos la oportunidad para disfrutar con sus aventuras en una máquina como es Saturn.

Pidiendo trucos

P. *¿Podrías decirme algún truco para X-Men y Toe Jam & Earl?*
R. Saca papel y boli. Para seleccionar nivel en X-Men realiza lo siguiente: cuando estés en la pantalla principal de título, mantén pulsados abajo, A y C en el segundo pad y después pulsa Start. Cuando aparezcas Magneto, pulsa Start otra vez. Ahora vuelve a poner el pad en el puerto 1 y selecciona nivel de dificultad y X-Men. Cuando hayas seleccionado el personaje, camina hacia la derecha y verás 8 paneles en la pared y 6 baldosas en el suelo; cada uno de ellos es un nivel del juego.
Para Toe Jam & Earl te ofrezco también uno para saltar de nivel: ve a la isla que hay en el primer nivel y déjate caer por el agujero que tiene. Aparecerás en el nivel cero. Tu vida se recuperará cuando te des un baño y conseguirás una vida extra cuando bebas limonada. Si sales de este nivel, saldrás catapultado hasta el nivel más alto al que hayas llegado.



Un anónimo de Melilla.

Un difícil consejo

P. *¿Qué me aconsejas un Mega CD o MD 32X?*
R. Si quieres comprarlos ya, te aconsejo una 32X, si puedes esperar, cómprate una Saturn.

P. *¿Cuál es el mejor juego de tenis de Mega Drive?*
R. Sin duda alguna, Pete Sampras '96.

P. *¿Cuál será el mejor juego de Mega Drive cuando empiece el 96?*
R. Difícil respuesta cuando no sé cuáles serán los juegos que van a salir el año que viene, aunque anticipo que X-Perts podrá llevarse la palma.

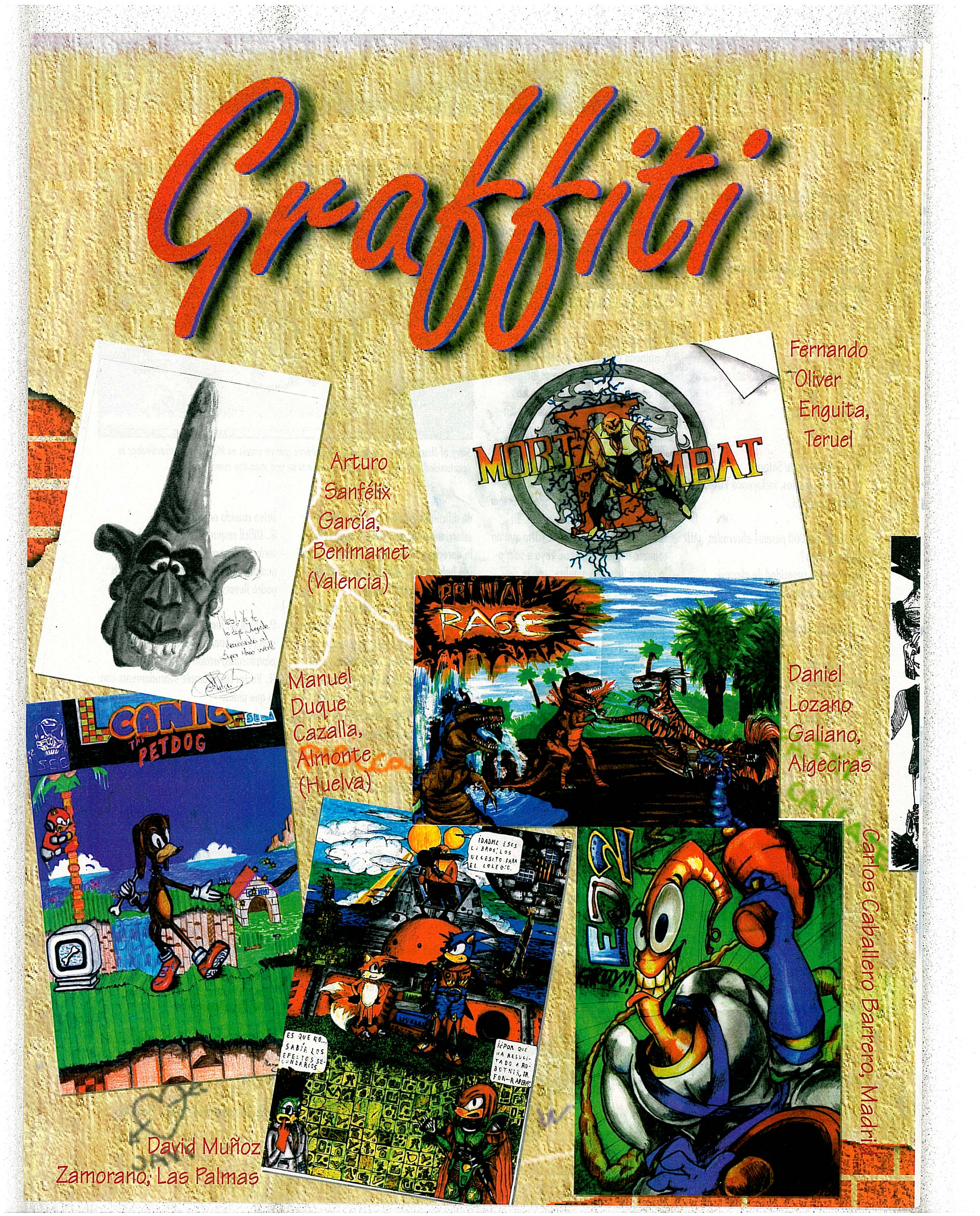
P. *Dime un juego que cumpla con estos requisitos: buenos gráficos, plataformas/acción y jugable.*
R. Vector Man cumple sobradamente con lo que pides.



Encasillable como Beat'em up, Comix Zone ha sido uno de los cartuchos sorpresa Mega Drive de la última temporada.

P. *¿Cuál es el mejor beat'em up?*
R. Comix Zone es muy original y te gustará.

Luis Manuel Rodríguez, Sevilla.



Graffiti
Arturo Sanfélix García, Benimamet (Valencia)
Fernando Oliver Enguita, Teruel
MORTAL KOMBAT
PRIMAL RAGE
Manuel Duque Cazalla, Almonte (Huelva)
Daniel Lozano Galiano, Algeciras
SONIC THE PETDOG
¡DADME ESOS LIBROS! LOS NECESITO PARA EL COLEGIO.
ES QUE NO... SABÍA LOS EFECTOS SECUNDARIOS
¡¿POR QUÉ HA RESUCITADO A ROBOTNIK, DR. FON-RAPERA?!
Carlos Caballero Barrero, Madrid
David Muñoz Zamorano, Las Palmas

Pablo Helián Hernández, Tacoronte (Tenerife)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

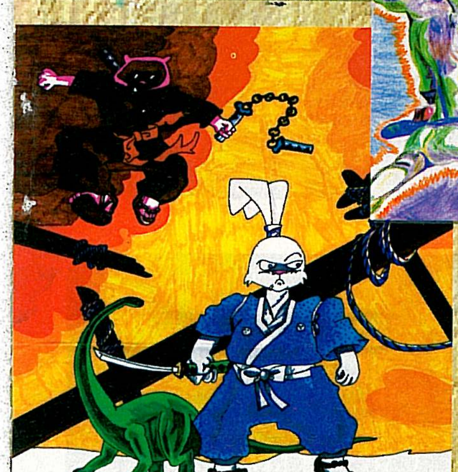
Jesús M. López Hoyos, (Madrid)





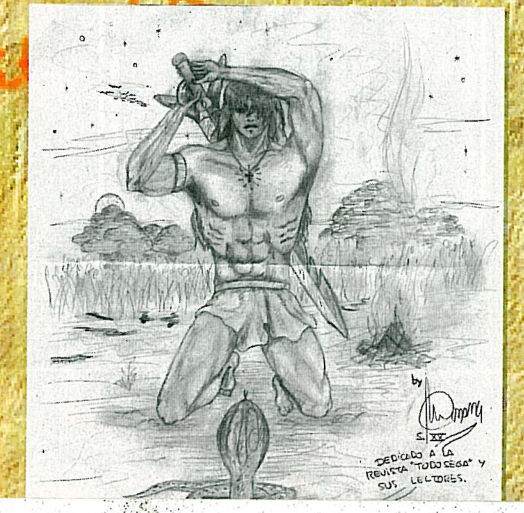
Pablo Helián nos ha sorprendido con su trabajo, ha tejido nuestro nombre y a los tres amiguitos Sonic sobre una tela que hemos colocado en nuetra redacción. Con ella se ha hecho merecedor de la bolsa premio a La Pincelada (mejor dicho, Puntada) del Mes. Los demás os lleváis un Puzzle Ball Sonic. Pero no desesperéis, seguidlo intentando, hay muchos meses por delante.

Rubén Alfaro García, Elche (Alicante)

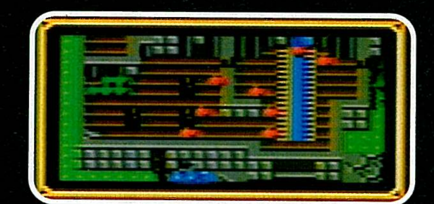


Juan Pedro Arellano Acosta, Irún (Guipuzcoa)

Diego M. Marquez Gómez, Canjayar (Almería)



Shining Force II



Batalla 2.4

•

Enemigos:
SOLDADOS GALAM (3)
MAGOS GALAM (2)
ARQUEROS GALAM (2)
CABALLEROS GALAM (1)

•

Puntos de Vida:
SOLDADOS GALAM (11)
MAGOS GALAM (14)
ARQUEROS GALAM (15)
CABALLEROS GALAM (16)

•

Puntos de Magia:
SOLDADOS GALAM (0)
MAGOS GALAM (5)
ARQUEROS GALAM (0)
CABALLEROS GALAM (0)

OBSERVACIONES:
Los Magos dominan el hechizo «Blaze» de nivel 1.
Los Arqueros y los Caballeros atacan a distancia de dos cuadros

Batalla 2.5



OBSERVACIONES:
Los Clérigos Oscuros dominan el hechizo «Heal» en el nivel 1.

Enemigos:	Puntos de Vida:	Puntos de Magia:
SOLDADOS GALAM (3)	SOLDADOS GALAM (11)	SOLDADOS GALAM (0)
MAGOS GALAM (2)	MAGOS GALAM (14)	MAGOS GALAM (5)
ARQUEROS GALAM (1)	ARQUEROS GALAM (15)	ARQUEROS GALAM (0)
CLERIGOS OSCUROS (1)	CLERIGOS OSCUROS (15)	CLERIGOS OSCUROS (7)
CABALLEROS GALAM (2)	CABALLEROS GALAM (16)	CABALLEROS GALAM (0)

Capítulo 2.3

La fuga de Galam



Las artes de Slade nos permitieron escapar de las celdas y llegar hasta el piso superior. Ocultos tras una pared tuvimos ocasión de escuchar los engaños del rey Galam a sus soldados, incitándoles a destruir a sus vecinos **(13).** La guerra era cosa hecha.

Cuando se fueron todos, nos atrevimos a salir de nuestro escondite pero los guardias nos vieron **(14)** y se dispusieron a atraparnos otra vez.

Eran muchos y la batalla **(batalla 2-4)** duró un buen rato. Jaja, Chester y yo formamos en cabeza intentando acercarnos a los arqueros para eliminar el peligro mayor **(15) (16).** Sarah y Kazim se mantuvieron a una cierta distancia ayudando a la menor ocasión **(17).** Gracias a esta estrategia nos libramos de todos y descubrimos una de las dos joyas mágicas en poder del jefe del destacamento **(18).** La segunda se hallaba camino de Granseal... ¡al cuello del rey Galam!.

Estos acontecimientos hicieron que nuestro nuevo amigo Slade se uniera al grupo deseoso de remediar el mal que había desencadenado con el robo de las joyas mágicas. ¡Ya éramos 6 guerreros!

El rey Galam engañó a sus soldados para que destruyeran a sus vecinos. Nosotros, mientras, escuchábamos.









La formación de defensa en la batalla fue muy importante: Jaja, Chester y yo formamos en cabeza.







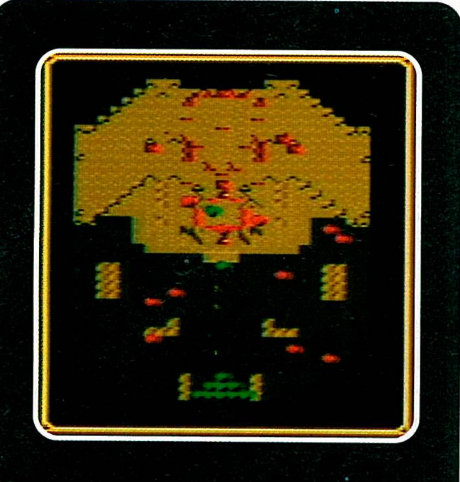










Batalla 2.6

•

Enemigos:
MAGOS GALAM (1)
SACERDOTES OSCUROS (1)
ARQUEROS GALAM (3)
CABALLEROS GALAM (3)
NIEBLA OSCURA (2)

•

Puntos de Vida:
MAGOS GALAM (14)
CLERIGOS OSCUROS (15)
ARQUEROS GALAM (15)
CABALLEROS GALAM (16)
NIEBLA OSCURA (18)

•

Puntos de Magia:
MAGOS GALAM (5)
CLERIGOS OSCUROS (7)
ARQUEROS GALAM (0)
CABALLEROS GALAM (0)
NIEBLA OSCURA (20)

OBSERVACIONES:
Las Nieblas Oscuras dominan el hechizo «Blaze» en el nivel 2.

La Tienda de GALAM

Short SWORD	140	Short KNIFE	70
Short SPEAR	120		
Bronce LANCE	260	Medical HERB	10
Short AXE	120	Healing SEED	200
Wooden ROD	60	ANTIDOTE	20
Short ROD	130	Angel WING	40

Capítulo 2.4

Regreso a Granseal



En un despiste de la guardia, salimos del castillo, pero nos encontramos de frente con una patrulla **(19).** Kazim nos asombró a todos con sus encantamientos mientras que Slade hacía gala de una maestría sin igual manejando el cuchillo. Con ayudas como éstas la lucha no duró mucho y no tardamos en llegar a Granseal.

Los soldados de Galam no habían tenido piedad con nadie. Entre los supervivientes hallamos a un extraño animal que convertimos en nuestra mascota **(20).** Dentro del castillo **(21)** comprobamos que unos pocos soldados de Galam nos cerraban el paso hacia la torre. Mientras Sir Astral convencía a Lemond (cabecilla del grupo de guerreros), oímos unos gritos de la princesa Elis . Necesitaba ayuda y fuimos a socorrerla. El panorama que encontramos no fue muy agradable **(22).** El rey Galam tenía a la princesa y parecía estar poseído por un demonio. Luchamos de nuevo **(batalla 2-6)** y vencimos. Nos dispusimos a rescatar a la hija del rey pero el demonio que habitaba el cuerpo del rey nos lo impidió otra vez. Mostrando la joya que llevaba al cuello susurró unas palabras y la tierra se abrió. Dos cilindros de luz envolvieron a la princesa y a su secuestrador empujándoles hacia el abismo. Me lancé sobre ellos y, aunque no pude evitar que escapasen, conseguí quitarle la joya mágica **(23),** lo que desencadenó un verdadero terremoto. Salimos a toda velocidad de allí **(24)** y nos dirigimos al puerto **(25)** para huir en barco rumbo a Parmecia **(26).** Nuestro nuevo hogar.



19



20


21

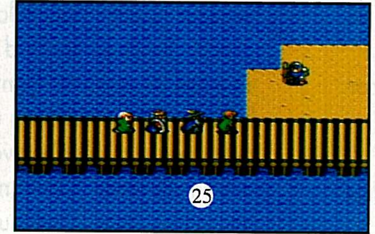


22



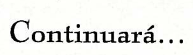
23


24


25



26


Continuará...





¿Problemas? ¿Dudas sobre el futuro del rol? ¿Atascado en algún cartucho? Escríbenos, Sir Archibald Bradley sabrá resolver tu problema y sacarte de cualquier duda.

Problemas en «Soleil»

JUAN JOSÉ RAMIREZ CAÑAS. La Zubia (Granada).

P. Tengo un par de problemillas con el juego «Soleil», a ver si me las puedes solucionar:

1.- ¿Dónde puedo encontrar el mapache?

2.- Me encuentro en "Noche Oscura" y ya he eliminado a los cinco sentidos, pero cuando me enfrento a la "Energía Espíritu" no le hago ni cosquillas. ¿Cómo se le puede ganar?

R. 1.- Te recomiendo que leas la con testación que le dí a otro lector en la revista número 30.

2.- Para vencerle tienes que conseguir primero que abra el ojo. Si combinas a Moa y a Dodo lo lograrás. Hecho esto, cambia de arma y usa al león y al pingüino. Verás como le duele. Tendrás que repetir el proceso varias veces porque cerrará el ojo tras cada ataque.

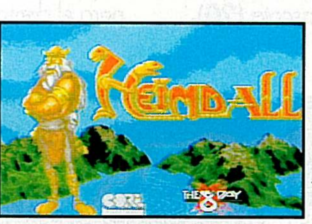
«Heimdall», «Landstalker»

D.M.G.(Almería).

1. Se prometían grandes acontecimientos con la serie «Lunar CD», «Heimdall» y «Discworld». ¿Sólo fueron rumores? ¿Han existido o existirán? 2.- ¿Se verán alguna vez juegos de la categoría de «Landstalker» o «Light Crusader» en las tierras del Mega CD? 3.- Ya queda menos para que a Sega se le agote esa reserva de juegos de rol que nos preparó tan a largo plazo... ¿Qué espera nos aguarda hasta que vuelvan a haber nuevos retos (más allá de «Phantasy Star IV»)?

Sin más remordimientos que saber las respuestas a estas incógnitas, se complace en saludaros un "cansado seguidor" de aquellos cuya política parece ser la de que "el consumidor lo toma o lo deja (y no se queja)".

R. 1.- Ser español y ser aficionado al rol son dos cosas que no se llevan muy bien. «Lunar: The Silver Star» y «Lunar: The Eternal Blue» llevan mucho tiempo disponibles para el mercado americano. Lo mismo se puede decir de «Heimdall» que producido por JVC estuvo a un tris de llegar a nuestro mercado. Diferencias de criterio sobre su calidad lo alejaron para siempre de nuestras fronteras. Ya sabéis, los distribuidores nunca están contentos del todo... Lo de «Discworld» no me lo acabo de creer. Como no salga en un futuro muy lejano para una consola de 32 bits...



2. Que más quisiéramos... Desgraciadamente la cosa no va a ir tan bien para el Mega CD. O mucho me equivoco o el debut de «Shining Force CD» va a abrir y cerrar plaza en esa consola de Sega llamada Mega CD.

3. Todos los esfuerzos parecen ir dirigidos ahora hacia Saturn dejando un poco de lado la MD. A medio plazo es posible que empecemos a hablar de «Story of Thor» y ya soñando un poco, es factible (aunque poco probable) que aparezca alguna de las joyas recién estrenadas en Japón como por ejemplo «Riglord Saga», una maravilla programada por el mismo equipo que hizo «Shining Force».

Dudas sobre «Shining Force»

SERGIO RUIZ. Bilbao.

Hola, espero que podáis resolver las dudas que corroen mi mente desde hace algún tiempo:

1.-En el «Shining Force II» de Mega Drive, después de derrotar a Cameela y que ésta me de el «Sky Orb» ¿Cómo puedo llegar a Nazca?

2.-¿Dónde se encuentra el barco del que todos me hablan?

3.-¿Cómo puedo acceder a las escaleras que hay detrás de la puerta de piedra en el templo del sur de Parmecia? Según el anciano me llevarán a Grans.

4.-¿Dónde está la "Holy Sword"? ¿Qué contiene?

R.-1.- Nazca es un lugar mítico que se encuentra en la parte más al Noroeste de Parmecia. Cerca del mar. Para llegar hasta allí tienes que atravesar Moun y salir por la salida Oeste del pueblo.

2.- No te empeñes en buscar un barco porque no lo vas a encontrar. En inglés "ship" puede ser traducido también por nave aérea... De todas formas cuando llegues a Nazca se solucionarán muchas



de tus dudas.

3.- En principio no vas a poder atravesar esa puerta, pero más adelante encontrarás (muy lejos de allí) otra puerta que está conectada con esa y podrás entrar y salir a placer.

4.- Sin duda esta pregunta la haces porque no has resuelto todos los misterios anteriores. Cuando llegues a Nazca y tengas medio de transporte dejarás de preocuparte por eso. Donde te deje la nave descubrirás la "Holy Sword". Para extraerla de su ubicación te bastará con ponerte frente a ella y usar el comando "Search".

Perdido en «Story of Thor»

DAVID ORTIZ. Alcoy (Alicante).

Soy un chaval de 12 años al que le han dejado una joya llamada «Story of Thor» y tengo alguna "dudilla":

1.- Después de coger el cubo en las mazmorras del castillo me voy a otra fortaleza y al llegar me encuentro con un monstruo al que no consigo dañar. ¿Cómo puedo acabar con él?

Y para despedirme, recomiendo a los más roleros que se compren unas cartas muy divertidas llamadas "Magic". Pero eso si, no es rol puro aunque si muy parecido. Por cierto, pedidlas en castellano pues sino no os enteraréis de nada.

R. Prueba a lanzarle primero un rayo de magia para que abra el ojo. Después atácale normalmente.

Futuras guías roleras

ANGEL GONZALEZ NAVARRO. Móstoles. (Madrid).

P.- Hola, me llamo Angel y saludo a todos los miembros del club. Os escribo porque tengo una dudillas. Ahí van:

1.-¿Sacaréis la guía del «Story of Thor»?

2.-¿Cómo acabo con el último enemigo del «Soleil»?

3.- Dime cuales serán los próximos juegos de rol que sacarán para Mega Drive.

4.-¿Sacarán segundas partes de «Soleil» y «Story Of Thor»?

5.-¿Me recomiendas el «Light Crusader»?

6.-¿Cómo se hace en el «Story Of Thor» el golpe en el que Ali va saltando hacia adelante dando volteretas y golpeando con la espada?

R. 1.- Yo no descartaría esa posibilidad, pero aún es muy pronto para asegurártelo.

2.- Has tenido suerte y en estas mismas páginas encontrarás la solución.

3.- Bueno, yo... esto eh... Digamos que a corto plazo no hay nada. Yo no desespero y confío en que las navidades nos deparen alguna sorpresa.

4.- No parecen ir por ahí los tiros. Es cierto que «Story of Thor» tendrá un nuevo juego pero será para Saturn. En cuanto al «Soleil»... De momento no hay nada previsto.



"STORY OF THOR". Mega Drive

5.- Por supuesto. Bastante limitada es la oferta como para que no te recomiende alguno. Además es divertido y tiene un poquito de ambiente Rol.

6.- Creo recordar que era manteniendo apretado el botón B y pulsando adelante, atrás, adelante.

Se nos rompió la racha

Las cosas ya no son como solían. De eso no hay duda y seguro que coincidís conmigo. En esta frenética carrera hacia la consola perfecta de 2857'8 bits las compañías han ido sembrando el camino de cadáveres. A las primeras de cambio nos quedamos sin Master System. El Mega CD no pudo superar las primeras oscilaciones del terreno. La Mega Drive 32 X ha sido efímera y sobrepasada en los últimos metros de la carrera por la Saturn. Y que vamos a decir de Mega Drive y Game Gear... Ambas son corredoras de fondo que de vez en cuando (cada vez menos por desgracia) reciben un "empujoncito" en los puestos de avituallamiento con un JDR aislado. Como alguien dijo una vez "son malos tiempos para la lírica". Que conste que no estamos en contra de la evolución de los soportes. Ni mucho menos.

Cada consola tiene su momento de gloria y debe dejar paso a los más jóvenes... ¡¡Siempre que los jóvenes nos ofrezcan por lo menos algo!!

Hasta ahora estamos sobreviviendo con los últimos restos de dignidad que le quedan a la Mega Drive, pero esto no va a durar eternamente... A decir verdad únicamente nos queda «Phantasy Star IV». La pregunta es obvia: ¿y después qué?.

Sinceramente no lo sé. Igual resulta que lo estoy poniendo muy negro y todo acaba solucionándose pero al menos dejad que mantenga esta posición privilegiada del que observa desde fuera.

Desde los primeros tiempos hemos sido unos usuarios semi-olvidados y nunca hemos recibido lo que nos merecíamos. Ahora que parecía que todo se arreglaba nos despertamos y descubrimos que no fue más que un sueño. Debe ser nuestro destino.

Lo triste de todo es que se nos rompió la racha... ¡pero no fue de tanto usarla!

Por Sir Archibald Bradley

Acaba de estrenar serie animada en televisión, tras haberse presentado ante nosotros en un 8 megas de Mega Drive del que, sin mayor espera, pasamos a ofreceros una útil guía de juego.



Por José Antonio Gallego









Fase 1. Las CALLES

Los **cubos de basura**, por mal que huelan, son necesarios en nuestra aventura. Subiéndote a ellos, podrás **alcanzar gorras** que, de otra manera, serían inaccesibles.

Cuidado con el perro que acecha tras cruzar la primera calle: **está rabioso**. No intentes matarlo, es inútil, limítate a esquivarlo mediante saltos.

Las puertas abiertas en los comercios te conducen a diversas partes de los edificios con más ítems. Métete por ellos y busca bien.

Para cruzar por los alambres, atención a este consejo: **ojo con las palomas**, pues cada cierto tiempo pegan un picotazo y te pueden hacer caer.

Respecto a los alambres electrificados, espera que el **rayo eléctrico** atonte a las palomas para luego poder cruzar.



Fase 2. La TIENDA







Recuerda que las cajas sueltas pueden ser empujadas para formar una especie de escalera y así llegar a lugares difíciles de acceder.

Asimismo, **utiliza la panza de los osos de peluche como colchoneta.**

Los dragones a cuerda son indestructibles y muy peligrosos, pero **si saltas sobre ellos, saldrás catapultado**.

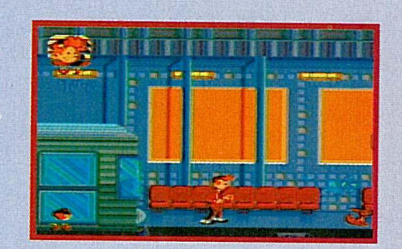
Cuando llegues a un muro demasiado elevado para ser saltado por ti mismo, **espera a que el dragón esté a punto de morderte y utilízale como cama elástica.**

Algunos muñecos van soltando globos de colores. **Puedes agarrarte a ellos y te elevarán por los aires.** Cuando parpadean, es porque van a estallar, momento de cambiar de globo. Para seguir avanzando deberás coger **los globos que van hacia la derecha**, pero si coges alguno de los que va en la otra dirección **podrás encontrar alguna que otra vida extra y numerosos items.**

Fase 3. El METRO

El mayor (por no decir único) peligro que nos espera en esta fase es el caernos entre dos vagones. Periódicamente aparecen en pantalla algunas **señales de tráfico** que de golpearnos nos harán terminar con nuestros bien amados huesos en la vía. Calcula su altura, pues para esquivarlas a veces hay que saltar, otras agacharse, y con algunas, pocas, basta con quedarse quieto.

La 'malvada de turno' aparecerá de vez en cuando a lo largo de la fase para **lanzarte un rayo**. Nada más la veas aparecer, pega un brinco sobre ella y **toma su espalda**.



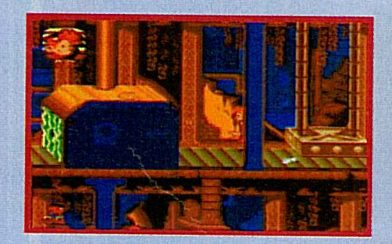




Por lo general, intenta **permanecer siempre en la mitad derecha de la pantalla**. Así, en caso de que seas golpeado por una señal, será más difícil que te eche fuera del tren.



Fase 4. La FÁBRICA



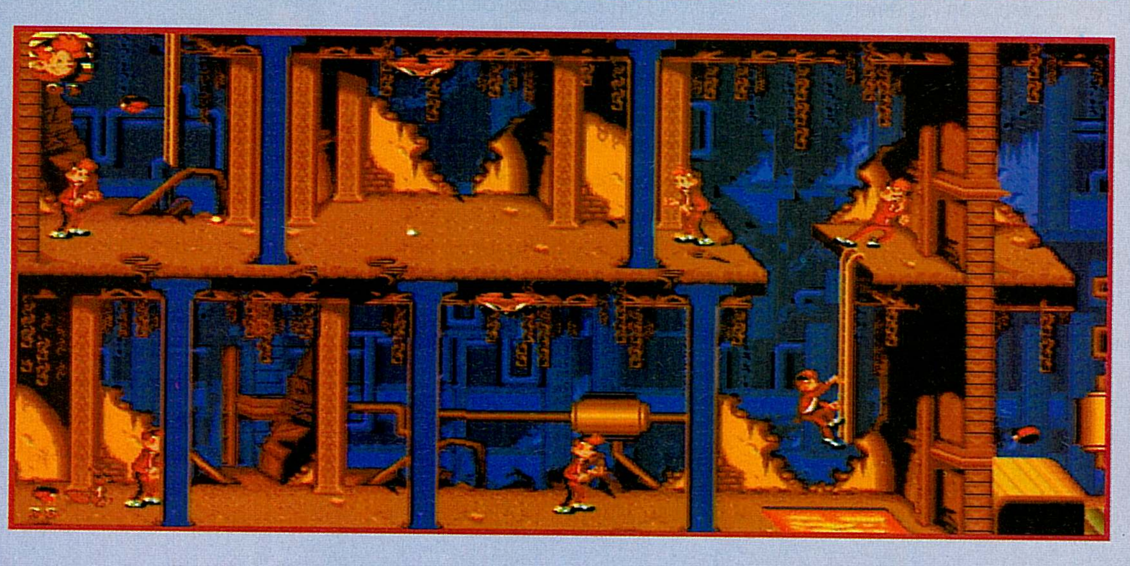




Una típica fase de plataformas en la que de **tu habilidad**, y no de nuestra ayuda, va a depender el salir o no con vida. En la primera planta, dirígete todo lo que puedas hacia la izquierda, camina contra la pared, y encontrarás una vida extra.

A **las arañas**, no intentes **ni pisarlas**. La única manera de destruirlas es disparándolas.

Cuando debas montar en una cinta transportadora, alerta máxima: los rayos láser y los tornos 'aplastaspirous' están a la orden del día.





Fase 5.
En Los TEJADOS

Primer paso: destruir al tipejo volador que te rondará al comienzo justo de la fase. Dispárale **cuando se encuentre sobre ti**. Al morir dejará caer una polea que deberás recoger y utilizarla para deslizarte sin peli-



gro a lo largo del cable que hay poco más allá. Eso sí, **suelta la polea** antes de llegar al final del cable o acabarás muy mal.
Las mariposas gigantes serán tu medio de transporte más habitual en esta fase.
Fíjate que algunas llevan petardos en la cola, y cuando estos se encienden... es momento de cambiar de mariposa.
Enemigo Final: Tu primer cometido será disparar contra las dos esferas que giran alrededor de la nave. Cada vez que las aciertes, girarán con mayor velocidad, hasta que estallen. Tras ello, la nave quedará sin protección ante tus disparos, aunque **no quites ojo a sus previsibles ataques**.

Fase 7.
En La MONTAÑA

Por feos que sean, no pretendas cargarte de un pisotón a **los lagartos** o te pegarán un calambrazo.
El camino correcto es hacia la derecha, pero si en la primera plata-



forma subes hasta la cima de la colina y continúas hacia la izquierda encontrarás **una vida extra y numerosos ítems**.
Las ramas sueltas son más que un elemento del decorado. Utilízalas como trampolines para llegar a lugares de otro modo inaccesibles.
Al llegar a la puerta bloqueada por una enorme roca, prueba a descender dos plataformas. Allí encontrarás **una pistolita**. Dispára contra la roca, y verás que no era tan 'pistolita' como parecía.





Fase 6.
La PERSECUCIÓN

¿Qué sería de un juego de plataformas sin una auténtica y genuina fase de **auto-scroll**? Pues desde luego que Spirou no va a quedar fuera de tan saludable moda y nos ofrece de regalo **una zarrapastrosa nave** voladora que pilotar.
Poco que decir. Esquiva a las naves enemigas, **no choques contra las paredes de los túneles** y, sobre todo, recoge los ítems que restauran tu combustible.





Fase 8. CATACUMBAS

Al comienzo de la fase, un portón te bloquea el paso. Recoge **la piedra brillante del suelo**, colócala en el ojo de la estatua, y la puerta se abrirá.
Más adelante verás otra estatua y otra puerta que no se abre ni para atrás. Tu lógica de jugón ya te ha-







brá hecho deducir que necesitas otras dos piedras brillantes para ponerlas como ojos. La primera de ellas está a la derecha, bajo un **ídolo que** intermitentemente **escupe llamas**. ¡No vayas a ser tan tonto de cogerla cuando esté escupiendo fuego! Y la otra, tras una puerta que se activa al pisar un resorte. Deberás pisar éste, echar a correr hacia la puerta y tirarte al suelo en el último instante. Te hará falta un poco de práctica.
Tras el portón, se esconde **un corazón que regenerará tu vida**. Recógelo y... no te asustes.
Por el camino de estacas, llegarás a otra piedra. Y si en vez de darte media vuelta y volver corriendo continúas hacia la derecha, hallarás **una vida extra**.



Tras colocar la segunda piedra, cuélgate de la cuerda, y echa a correr hacia la derecha a toda velocidad. Esa pared de pinchos que parece tan tranquilita, no lo es.



Fase 9. La CUEVA





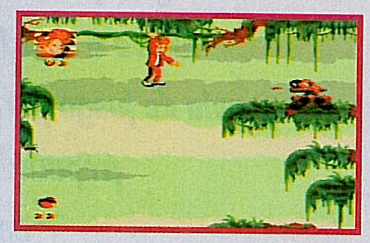
Por si no te has dado cuenta, o acaso no has notado la humedad que hace quejarse a tus huesos, **estás debajo del agua**. Y como sigas así mucho rato te vas a ahogar, así que de vez en cuando sal a la superficie a echar unas respiraciones.
Un tanquecito te intentará poner las cosas difíciles. Tras destruirlo, **recoge el pequeño explosivo que deja**.
En el fondo del pantano, hay un muro que somos incapaces de derribar. El truco está en ponernos frente a él, y cuando uno de esos 'Torpedos Vivientes' nos lance un ídem en miniatura, **apartarnos** para que explote contra el muro. Repitiendo la operación tres veces el muro caerá, aunque con poco aire en nuestros pulmones, así que **nada a toda velocidad al otro lado y sube a la superficie sin dilación**.
Coloca el explosivo sobre la plataforma que hay bajo la catarata ... y buen viaje. Eso sí, atento, nunca te dejes caer hasta el final de una catarata si lo que quieres es **conservar la vida**.





Fase 10. El PANTANO





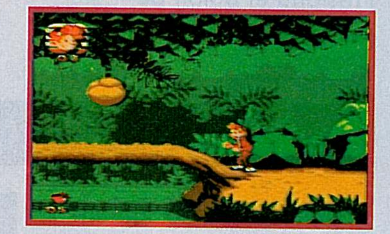


Los árboles son la manera más segura de desplazarse a lo largo de esta complicada fase. Además, suelen estar cargados de ítems, así que siempre que puedas **imita a Tarzán y salta de rama en rama**.

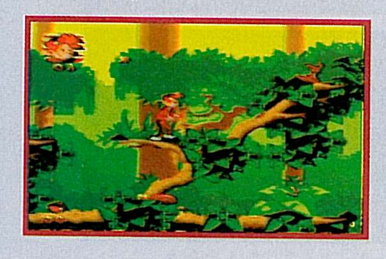


Cuando no tengas más remedio que bajar al suelo y cruzar el pantano, encontrarás dos tipos de estrategias. **1:** Saltando sobre los bichos gordos, pues al igual que si de una **cama elástica** se tratase, te mandarán volando al otro lado.
2: La chunga, porque no hay árboles ni bichos gordos. Móntate en una de esas **chirlas gigantes** que parece que quieren nadar al otro lado. Pero no te confíes.
Cuando vayas a llegar al nenúfar gigante que hay en medio del camino, salta rápido a la chirla de la izquierda. El **nenúfar** resultará ser una **planta carnívora** que se comerá la chirla y dejará la cáscara. En ese momento, pega un buen brinco sobre el nenúfar y cae sobre la cáscara vacía, que por inercia te llevará al otro lado.

Fase 11. La JUNGLA



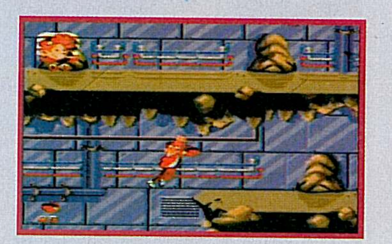
Encontrar el camino correcto entre tanto árbol puede resultar imposible, pero tú cuentas con **la ayuda de la ardillita**. No tienes que hacer otra cosa más que seguirla.
En determinado momento, la ardilla se parará. Continúa tú hacia la derecha y desciende dos ramas. Allí **encontrarás un superabono**. Depositalo donde estaba la ardilla, dispara contra él y súbete encima. La planta crecerá 'muy mucho'. Luego deberás continuar hacia la derecha, pero si miras un poco a la izquierda, encontrarás numerosos ítems.
El **segundo de los abonos** se encuentra bajo el segundo árbol, cruzando el puente con la piedra oscilante. Recógelo y vuelve a ponerlo donde te diga la ardillita.



Fase 12. La BASE SECRETA

Por fin llegamos al fin de este juego, y paradójicamente **la última es una de las fases más sencillas**. Todo consiste en entrar y salir continuamente por las puertas. Pruébalas todas, pues la misma puerta puede conducir a lugares diferentes cada vez que entres.
Hay algún enemigo que otro, al que puedes eliminar de un solo disparo, así como algunas cuerdas sobre el barranco que pueden **dar un poco de miedo**. Respecto al **enemigo final**, mucho ruido y pocas nueces. Esquiva sus furibundos ataques iniciales.
Cuando se tome un respiro salta rápido y **tómale la espalda**, y desde allí le podrás **tirotear sin problema**.





Hace ya un par de números que olvidamos a la gran portátil de Sega, pero hoy la traemos de nuevo a colación con ocasión de esta estupenda guía de juego para Fatal Fury Special que os hemos preparado. En ella descubriréis todo lo que necesitáis saber para llegar al final.

Por José Antonio Gallego



Andy BOGARD


Dragon Blast:
Abajo, Derecha + Puñetazo

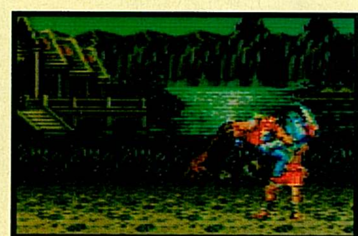

Egg-beater bash:
Abajo, Izquierda + Puñetazo


Quicksilver Blast:
Izquierda, Derecha + Puñetazo


Sonic Split:
Izquierda, Derecha + Patada

Terry BOGARD

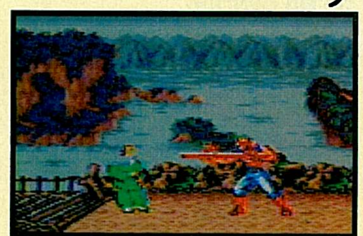

Burning Knuckle:
Abajo, Izquierda + Puñetazo


Crack Shoot:
Abajo, Izquierda + Patada

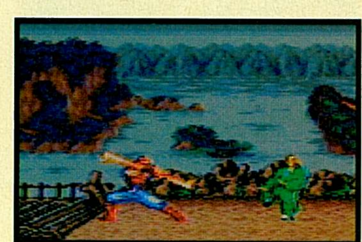

Power Wave:
Abajo, Derecha + Puñetazo


Rising Tackle:
Abajo, Arriba + Puñetazo

Billy KANE


Club Blow:
Izquierda, Derecha + Puñetazo


Sparrow Drop:
Arriba, Abajo + Puñetazo


Club Twist:
Presiona el botón de puñetazo repetidamente.


Super Power Club:
Izquierda, Abajo, Derecha + Patada

Los Fatalities

Parece que no son un privilegio exclusivo de la serie Mortal Kombat, así que aquí os mostramos algunos de ellos.





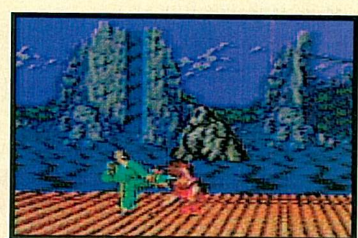


Tung Fu RUE


Flying Arrow:
Abajo, Izquierda + Puñetazo

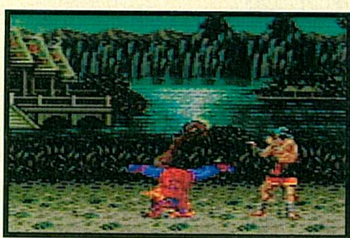

Shock Blow:
Presiona puñetazo repetidamente


Spirit Wave:
Izquierda, Derecha + Puñetazo


Thousand Kicks:
Izquierda, Derecha + Patada

Duck KING


Beat Rush:
Derecha, Izquierda, Derecha + Puñetazo


Break Storm:
Abajo, Derecha + Patada


Dancing Dive:
Abajo, Izquierda + Patada

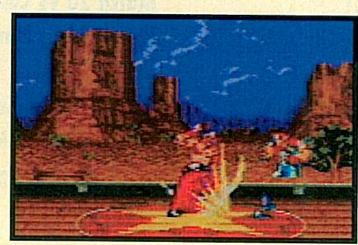

Head Spin Attack:
Izquierda, Derecha + Puñetazo

Geese HOWARD


Wind Slice:
Abajo, Derecha + Puñetazo


Gale Slash:
Abajo, Izquierda + Puñetazo durante el salto.


Hand Blow:
Izquierda, Abajo, Derecha + Patada cuando tu adversario te ataque


Double wind slice:
Izquierda, Abajo, Derecha + Puñetazo

Ryo SAKAZAKI


Breath Of The Tiger:
Abajo, Derecha + Puñetazo

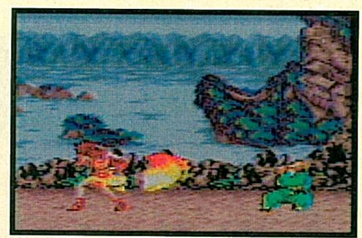

Thresher Punch:
Presiona el botón de Puñetazo repetidamente

Legs of Flying Heat: Izquierda, Derecha + Patada

Mai SHIRANUI


Butterfly Fan:
Abajo, Derecha + Pññetazo

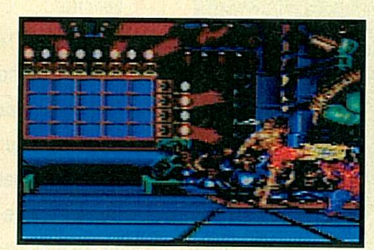

Deadly Ninja Bee:
Izquierda, Abajo, Derecha + Patada


Dragon Fire Fandango:
Abajo, Izquierda + Puñetazo

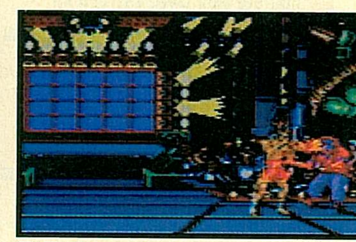

Squirrel Dance:
Abajo, Arriba + Puñetazo


Joe HIGASHI


Hurricane Uppercut:
Izquierda, Abajo, Derecha + Puñetazo


Slash Kick:
Izquierda, Derecha + Patada


Tiger Thurst:
Abajo, Derecha + Patada


TNT Punch:
Presiona el botón de puñetazo repetidamente



GAME GEAR

NBA Jam Tournament Edition

Códigos para el campeonato

La competición de la NBA es del más alto nivel. Si no queréis pasar apuros, mejor que os apuntéis **estos passwords.** Como veis, os encontraréis con la facilidad de poder saltar directamente al partido que se indica contra el rival que tenéis al otro lado del "vs". Por cierto, utilizad las siguientes iniciales "DID".

Match 2 vs Minnesota: LB2CH3GL23.
Match 4 vs Miami: Q5GG734Q26.
Match 5 vs Washington: FFC6K3FVD5.
Match 6 vs Philadelphia: Y5F7CC4D7Z.
Match 7 vs Sacramento: HB3RR2KG4Y.
Match 8 vs Milwaukee: YX3RQCCG72.
Match 9 vs Denver: YC3LNSJR71.
Match 10 vs Golden State: VCGN6KDRC4.
Match 11 vs San Antonio: K24FF3GL43.
Match 12 vs Seattle: WWLBF34QX6.
Match 13 vs Atlanta: TFNJ73FV25.
Match 14 vs Orlando: W6D3CC4C6Z.
Match 15 vs L.A. Clipper: Y65PR2KJ2Y.
Match 16 vs New Jersey: Y27LQCCD2.
Match 17 vs Charlotte: Y1FBN6JGG1.
Match 18 vs Boston: ZLHP73DVBG.
Match 19 vs Cleveland: WZ2CGFGRZF.
Match 20 vs Detroit: VWGGD34F3J.
Match 21 vs Indiana: LFC6C3GVGH.
Match 22 vs L.A. Lakers: H5F7TC2DDB.
Match 22 vs Utah: TB3QG2FGD7.
Match 23 vs New York: YX3KQC1FHD.
Match 24 vs Portland: YC36N7JVFC.
Match 25 vs Phoenix: Y5GN63DVCG.
Match 26 vs Chicago: YB4FDFG34F.
Match 27 vs Houston: YWLB634FYJ.

Por último, para conseguir jugar contra el equipo de las estrellas de la NBA, los archiconocidos All Stars, introducid el siguiente código:
YFNJN3GV4H

VUESTROS TRUCOS

MASTER SYSTEM
JURASSIC PARK

En la fase del Pteranodon, entra por la 2ª puerta del muro de la derecha, ve por el túnelde arriba y coge el botiquín. Luego baja y ve por el de abajo, coge la vida y déjate caer. Repite esta operación un montón de veces y tendrás muchos botiquines. En la fase del Tiranosaurio, cuando metas al dinosaurio que sale del agujero no cojas la moneda roja pues perderás un botiquín que necesitarás posteriormente.

Manuel Antonio Colorado, Badajoz.

WONDERBOY III

Contraseñas para el escudo legendario:
3YGU PYH ZY7F VRE
Y30V DD1 VYFF 9R2
Y30V DD1 VYEN TU6

Xavier Pujol Algué, Barcelona.

MD 32X

Corpse Killer

Balas "Datura" extra.

En este juego, este tipo de balas son poco menos que fundamentales, sobre todo si aparece un Strawman o un Reaper, ya que a ellos no se les puede eliminar con las balas normales. Asi que podéis utilizar este truco. Cuando uno de estos dos enemigos aparezca, presionad y sujetad el botón A y pulsad una vez el botón B.

Veréis como sorprendentemente aparece **una bala Datura** en vuestro casillero, que podréis utilizar para deshaceros de tan molesto invitado. No la desaprovechéis y hAced un buen uso de ella, no se sabe cuándo encontraréis otra, ¡a no ser que volváis a utilizar el truco!

Doom

Super código

Hace ya varios números que os hemos mostrado los códigos para ser invencibles y tener armamento infinito, sin embargo, hemos descubierto un **nuevo código que os permitirá salir de las situaciones más difíciles.** Se trata del Super Código, que os proporcionará todas las armas con su máximo de municiones, todas las tarjetas (amarilla, roja y azul), 100% en salud y 200 % de energía para el blindaje. Para realizarlo, deberéis utilizar un pad de 6 botones y presionar al mismo tiempo X - Y - Z - B - C.



Metal Head

Elección de nivel

Sabemos que para muchos de vosotros, encontrar un truco que os solucione la vida en este juego os vendría de maravilla. Pues bien, ya lo tenemos. En primer lugar debéis encontraros en la pantalla de presentación, y presionar los siguientes botones cuando las palabras "Press Start" se encuentren en la pantalla: izquierda, arriba, derecha, abajo, abajo, derecha, derecha, arriba, R (el botón situado en la esquina derecha del pad de 6 botones). Si lo habéis hecho correctamente, el nombre de un nivel aparecerá en la pantalla. **Simplemente tendréis que pulsar arriba o abajo para seleccionar la fase en la que queréis comenzar.**





MEGA DRIVE

BALLZ

Conseguir los cinturones rojo y verde

Para que podáis conseguir el cinturón rojo sin necesidad de tener que trabajárselo durante el juego, debéis ir a la pantalla de presentación y pulsar A, abajo, abajo, B, B, B, C, izquierda, derecha. Si por el contrario queréis conseguir el cinturón verde, presionad A, A, abajo, C, B, A, arriba, arriba, abajo.

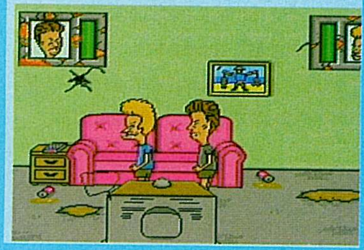
BEAVIS & BUTT-HEAD

Códigos secretos

Estos dos colegas están rompiendo en la televisión norteamericana, aunque aquí están pasando con más pena que gloria. De todos modos, hemos conseguido unos passwords que os pueden facilitar mucho las cosas en el juego. Los dos primeros os permitirán empezar armados en el modo de 1 y 2 jugadores respectivamente. El resto, mejor que los descubráis por vosotros mismos.

1. **e7EKY iP2qe taVYF**
2. **Js2Nt 9SArV fDTRi**
3. **GvKlh fuhli G7jPC**
4. **W2mub SRhdk GINOh**
5. **4369E vlfDk QPOWk**
6. **mlvOl mp2yH Xy7LQ**





BOOGERMAN

Extra gas

Ya sabemos que el amigo Boogerman tiene muchos recursos, pero a él también se le pueden acabar las ganas de expulsar ventosidades. Si no queréis que eso ocurra hay algo más fácil que darle de comer un buen plato de fabada. Pausad el juego y presionad arriba, abajo, izquierda, derecha, C, B, A. Empezaréis de nuevo el nivel, pero con todas las existencias de Boog a la máxima potencia.

FEVER PITCH SOCCER

Passwoords de nivel

Con todos estos códigos, ya podéis enfrentaros a la selección que queráis:

ASIA - AFRICA:

WBBBBBBGBCIUX: IRAN
WBBBBBLBBDBUB: UAE
WBBBBBLMUGMNC: AUSTRALIA
WBBBBBLRVHVX4: JAPON
WBBBVBLIXJC6Z: COREA DEL SUR
WBBBVBLNXNLL8: TUNEZ
WBBBVISXPWVZ: GHANA
WBBHVBLCDRB4G: EGIPTO
WBBHVBLHDSBDN: MARRUECOS
WBBHVBLZVWC6G: ZAMBIA
WBBHVBL5XVVX: COSTA DE MARFIL

AMERICA:

WBBHVBLNXTMNL: CAMERUN
WBBHVJLGV4VVB: ECUADOR
WBBHVJLBV1MLN: COSTA RICA
WBBHVJLLVST4N: USA
WBBHVJLLVST4N: COLOMBIA
WBBHVJLVV7BN8: URUGUAY
WBBHVJLZU8BX4: MEXICO
WBBHVJL4VBL64: BRASIL

EUROPA:

WBBHV+LCDGWL6: ESCOCIA
WBBHV+LKBHBUB: AUSTRIA
WBBHV+LPBJM44: EIRE
WBBHV+L+BKVDQ: RUSIA
WBB9V+LMXQMX2: DINAMARCA
WBB9V+LMXQMX2: SUECIA
WBB9V+LRXZV62: ALEMANIA.
WBB9V+LY1C6S: ALL-STARS.



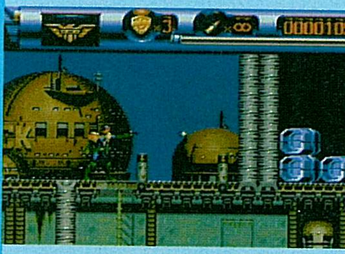
JUDGE DREDD

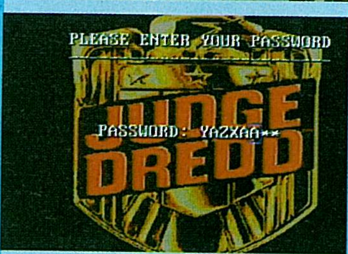
Passwords de nivel

Si ya habéis visto la película, sabréis que por mucho juez que sea Stallone también se le pueden complicar las cosas. Pues en el juego pasa lo mismo, así que mejor echad mano de estos passwords:

NIVEL 2: **KZDVT**
NIVEL 3: **JRQWNO**
NIVEL 4: **PSTRVJZ**
NIVEL 5: **HQWVLT**
NIVEL 6 **WDRCNPU**

Si aun con todo no sois capaces de cabar con los malos, apuntad este código de Action Replay para tener vidas infinitas: FF2B2E0003.





KAWASAKI SUPERBIKES CHALLENGE

Códigos en Modo PRO

Si ya estáis cansados de quemar vuestra moto sin conseguir los resultados esperados, apuntaos estos passwords. Seguro que os irá mucho mejor.

- **Circuito 2/ Hockemheim:** abqjbreccWOpbWybbamncacrpIGabm
- **Circuito 3/ Albacete:** acGtfHyrcXIycbeocautcWEsp+*cGaa0
- **Circuito 4/ Misano:** adlhXKxgbmCdXWFeG0veaEtp+*cGacK
- **Circuito 5/ Oesterreichring:** afaNjYmAirOlhH0HiXOzgWEup*cGaaG
- **Circuito 6/ Brno:** agqOnl0Lkb4QjYaHnbWMia2vp+*cGacC
- **Circuito 7/ Anderstop:** ahGToJuOkc8ZncyOpYyOIW6wp+*IGab0
- **Circuito 8/ Johor:** aiKUst0QmZG9os08tc00nrgxp+*cGab0
- **Circuito 9/ Sugo:** aj09uuC7peveoYTbtZmZnrwyp+*cGaaq
- **Circuito 10/ Assen:** alfhye1dqu5ioY1eyd0*nlkzp+*cGacm
- **Circuito 11/ Mugello:** amvny1jusfHrpZXpyeDgocoAp+*cGaai
- **Circuito 12/ Donnington:** anLyzfyuMDzrJXGyK1jrsYBp+*cGace
- **Circuito 13/ Estoril:** aoPJAwzGzMPGrKzIAfPsss2Cp+*cGaaa
- **Circuito 14/ H Rodriguez:** ap5UANnLBM9KtvvSAf1JuJoDp+*cGab8
- **Circuito 15/ Suzuka 8hrs:** 20 vuetas para el código de acceso





MEGA DRIVE

MR.NUTZ 2

Elegir nivel

Ya tenemos truco para la segunda parte del zorro más famoso de Sega (con permiso de Tails, claro). Dirigíos a la secuencia del mapa y presionad arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, C, A, B, A, arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha. Esta combinación os dará **acceso a todos los niveles.**





NBA LIVE '95

Jugar al golf

Sin duda, uno de los trucos más curiosos que nos han llegado en los últimos meses. Con él podréis nada menos que echar unas **partiditas al golf.** Para conseguirlo, no tenéis más que empezar un partido de exhibición, y cuando llegue la hora de introducir vuestro nombre, colocad la palabra **"REFLOG".** Podréis imitar al mismísimo Chema Olazabal.

PETE SAMPRAS

Jugar la final eligiendo rival

Muy atentos, porque hemos descubierto la forma de que podáis **acceder a la final,** utilizando a vuestro jugador favorito, y eligiendo el rival que os parezca más conveniente. Para ello, debéis dirigíos a la pantalla de "Restore from Password", y colocar la clave correspondiente atendiendo a estas directrices. La primera letra tiene que ser la "E", para poder acceder a la final, la segunda letra debe representar a vuestro rival en la final, y la tercera al jugador con el que queréis participar. Estas dos últimas letras se elegirán usando este pequeño cuadro que os mostramos a continuación. Por ejemplo, si queréis jugar la final contra Bruno Maserati controlando a Monsieur Victorie, el password sería "EAB". Muy facilito ¿verdad?

A - Bruno Masrat
B - Monsieur Victorie
C - Hans Fisher
D - Charlie Ponderosa
E - Benny Booyah
F - Meurte Martinez
G - P.J. Rock
H - T.K. O'Really
J - Hiro Sokitome
K - Coolio Loc
L - Jabfar el Habib
M - Coco Valdez
N - Jacob Jabowitz
P - Joe Wildhawk
Q - Biff Blublood
R - Nicolai Radinski
S - Diego Garcia
T - Havana Jones
U - Yang Ah Chi
V - Sydney Dundee
W - Gavin Reyson
X - Rigo Suave
Y - Freddy Bravo
Z - Chang Fu

ROLLING THUNDER 2

Passwords en el nivel fácil

Ya sabemos que este juego salió hace algún tiempo, pero seguro que a más de uno no le vendrán mal estos **passwords de nivel:**

•NIVEL 2: A MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET
•NIVEL 3: A NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS
•NIVEL 4: A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON
•NIVEL 5: A CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER
•NIVEL 6: A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET
•NIVEL 7: A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET
•NIVEL 8: A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE
•NIVEL 9: A MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER
•NIVEL 10: A DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE
•NIVEL 11: A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER

RUGBY WORLD CUP 95

Códigos Copa del Mundo 95

Ya está aquí el Campeonanto del mundo de rugby. Si queréis hacer un buen papel y conocer a todos los rivales no olvidéis tomar buena nota de estas claves.

AUSTRALIA

•2 ELIMINATORIA: DCCC 8NCC JCCC FCYN DCNJ CNCD C4CW
•3 EKIMINATORIA: 8FCC JCJC CCCC NCND DC5C KDDC DCJC NDDC CC
•1/4 DE FINAL: H8JC TC25 V2Y6
•SEMIFINAL: J8JC TC25 V21C H5KC 7
•FINAL: K8JC TC25 V21C H5KC VND

INGLATERRA

•2 ELIMINATORIA: DCCN NLCC CDDB JCCC DCYF DNND DJJ4
•3 ELIMINATORIA: FCCN JC8C CCJC NFND CCCC VCKC 4C5C ICYC ND5C YV
•1/4 DE FINAL: H8JC 3YP2 V2YR
•SEMIFINAL: J8JC 3YP2 V21D 8J5D 6
•FINAL: K8JC 3YP2 V21D 8J5D MC2

NUEVA ZELANDA

•2 ELIMINATORIA: DCJC JCCN JFCC FDY4 FCNJ DCJF CNK7
•3 ELIMINATORIA: FCJC DCYC 5C4C YCCC ND8D 8C4C 4CYC YCND JC4C YC
•1/4 DE FINAL: HLJJ IJC5 NWCL
•SEMIFINAL: JLJJ IJC5 NWDC 25NN V
•FINAL: KLJJ IJC5 NWDC 25NQ QH=

ARGENTINA

•2 ELIMINATORIA: DCDC CFCY NCYC DCYN DCCF CYVD CYC
•3 ELIMINATORIA: FCDC JDJC JC4C KCYC KC4C YCNC 4DJC NDCC JC4D C2
•1/4 DE FINAL: H4JC NFN5 V6C2
•SEMIFINAL: J4JC NFN5 V6DC DJTC #
•FINAL: K4JC NFN5 V6DC DJTC JYQ

SUDAFRICA

•2 ELIMINATORIA: DCCF CFDY NDCY CCYC DC4K DCFC YNCH
•3 ELIMINATORIA: FCCF CCNC 8FCC JCYC JC8C CCND KCIC YCFC KC5C C6
•1/4 DE FINAL: H8V5 TC2F JFYJ
•SEMIFINAL: J8V5 TC2F JF3V RPJC ?
•FINAL: K8V5 TC2F JF3V RPJK VCN

SKITCHIN'

Turbo mode

No se han acabado los trucos en esta competición de patinaje. Para participar en una competición para dos jugadores en un **modo super rápido,** dirigíos a la pantalla de presentación y presionad A 9 veces. Oiréis un ruido que os indicará que el truco ha sido activado.

Por cierto, si tenéis paciencia, probad este curioso truco: empezad una carrera y dejad parado a vuestro patinador durante 17 minutos. Es posible que se quede en "cueros".

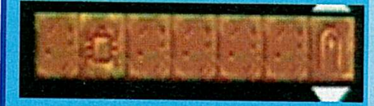
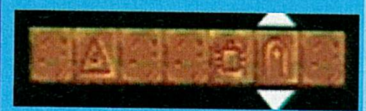
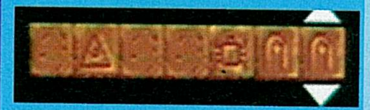


MEGA DRIVE

Stargate

Passwords de nivel

El mes pasado no quedaron muy claras las claves que os ofrecimos, así que aquí tenéis **los passwords de todas las fases** a un tamaño mucho más visible y legible:







Street Racer

Circuito secreto y passwords de nivel

Parece increíble, pero hemos encontrado un **nuevo circuito** llamado "Space 1". Para acceder a él hay que realizar una curiosa operación. Tenéis que dirigíos a la pantalla en la que podéis organizar vuestro propio campeonato, "Custom Cup".

Una vez allí debéis ir iluminando los circuitos que os mostraremos a continuación y presionar el botón que aparece a su derecha. Es decir, ilumináis el primer circuito y presionáis el correspondiente botón, después el segundo circuito con su botón, y así sucesivamente hasta el final. Esta es la lista:

- Hodja 1. B.
- Sumo San 3. B.
- Hodja 1. A.
- Sumo San 3. A.
- Hodja 1. C.
- Sumo San 3. B.
- Hodja 1. B.
- Sumo San 3. A.
- Hodja 1. A.
- Sumo San 3. C.

Una vez hayáis completado esta lista por riguroso orden aparecerá el circuito "Space 1".

Por otro lado, aquí tenéis los passwords para las diferentes copas en las que podréis participar:

- **Silver Cup:** JXPSVW
- **Gold Cup:** BEFAMR
- **Mega:** HJACUY

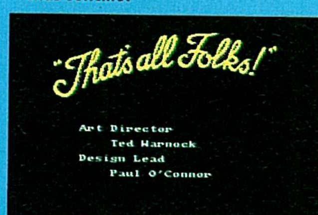




Sylvester and Tweety

Claves secretas

Pues no, no se acabaron los trucos con las claves que os dimos hace un par de meses. Todavía hay **más secretos** escondidos para conseguir que el juego se os haga más sencillo:







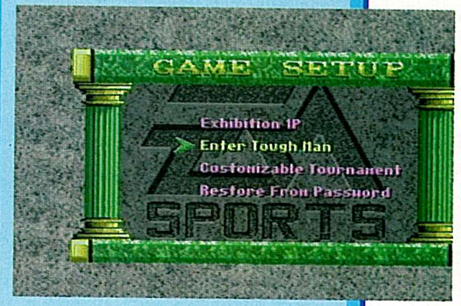
- **Tiempo suplementario**: pausad el juego y pulsad arriba, A, B, C, C, A, arriba, C, C, C y arriba. Cuando despauséis el juego, el cronómetro habrá vuelto a 0.
- **Recobrar energía**: con el juego en pausa, pulsad A, A, A, B, B, A, B, C.
- **Puntos suplementarios**: con el juego en pausa, presionar C, C, C, C, B, C, A, A, C, B, A. Ganaréis 10.000 puntos.
- **Continuaciones suplementarias**: con el juego en pausa, pulsad derecha, izquierda, A, A, B, arriba, C, A, B, B, C y dispondréis de dos continuaciones suplementarias.
- **Invencibilidad**: con el juego en pausa. pulsad B, B, arriba, A, izquierda, derecha, abajo, derecha, B, B, C. Seréis invencibles durante algunos segundos.
- **Nivel 4**: para accder al nivel 4 desde el nivel 3, pausad el juego y presionad C, C, B, C, A, B, C, A, B, C, abajo.
- **Créditos finales**: con el juego en pausa, pulsad abajo, derecha, A, B, B, B, C, C, B, A, A, y veréis los créditos del final.

Toughman Contest

Sound Test

Si os han gustado los **efectos de sonido** de este juego, os vamos a dar la posibilidad de **disfrutar de ellos a vuestra voluntad,** accediendo al test de sonido. Para ello debéis dirigíos a la pantalla de "Game Setup" y presionad Abajo, A, B y C simultáneamente. Entraréis directamente en la opción de "Sound Test". Cuando os canséis de escuchar los efectos de sonido, volved a realizad la misma combinación y saldréis de esta opción.







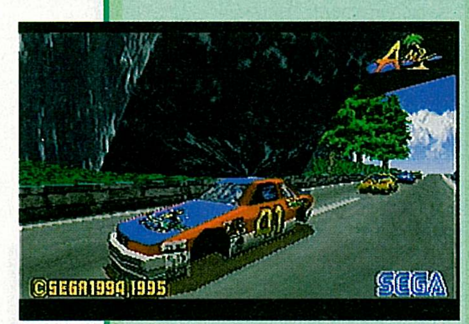
SATURN

Daytona USA

Coche sin ruedas

Una curiosidad que merece la pena que probéis. Empezad una carrera cualquiera y entrad en boxes a la primera oportunidad que tengáis. Entonces, esperad a que los mecánicos quiten las ruedas gastadas, y justo antes de que coloquen las nuevas resetead el juego pulsando los botones A, B, C y Strat. Ahora, cuando aparezca la demo, **veréis que vuestro coche no tiene ruedas.** Intentadlo muchas veces.





Panzer Dragoon

Invencibilidad y selección de nivel

Por supuesto, no se han acabado los trucos con el repertorio que os ofrecimos el mes pasado. Aquí tenéis unos cuantos más que se os van a mostrar más interesantes, útiles y prácticos. Al igual que en los del mes pasado, las claves debéis introducirlas en la pantalla de "Normal Game" y Options".

•**Invencibilidad**: L, L, R, R, arriba, abajo, izquierda y derecha.

•**Selección de fase**: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, X, Y, Z.

•**Continuaciones infinitas**: Arriba, X, derecha, Y, abajo, Z, izquierda, Y, arriba, X.

•**Episodio 0**: arriba, arriba, arriba, abajo, abajo ,abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, L y R.









Robotica

Códigos secretos

Este es el particular "Doom" para Saturn. Las dificultades en este juego no son pocas, así que vamos a ayudaros con **estas claves secretas.** Para introducir estos códigos, debéis mantener presionados los botones L y R en el pad 1:

•**Trasladarse al siguiente piso**: presionar Start en el pad 2.

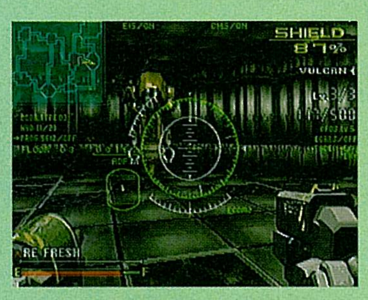
•**Restablcer el escudo**: presionar A en el pad 2.

•**Generador Tank-up**: presionar B en el pad 2.

•**Aumentar la efectividad del arma**: presionar X en el pad 2.

•**Rellenar todo el armamento**: prsionar Y en el pad 2.

•**Mostrar mapa**: presionar Z en el pad 2.



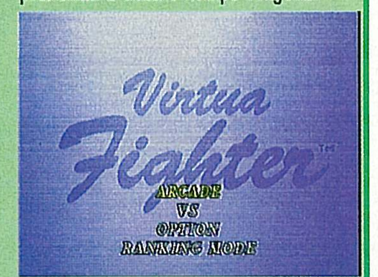




Virtua Fighter

Ranking mode

Un nuevo modo de juego que os permitirá enfrentaros a los demás luchadores en **una competición por tiempo y puntos.** Para ello, acudid a la pantalla de "Press Start Button" y presionad al mismo tiempo Diagonal





Abajo/derecha, C, Y, L y R. Mantened pulsados esos botones y presionad Start. Aparerá una nueva opción en la pantalla justo debajo de "arcade", "VS" y "Options", llamada Ranking Mode. Ya tenéis más motivos para la diversión.

段位認定証 AKIRA 殿
貴殿は段位認定試合において
右記の成績を収めましたので
5級
であることを認定します。
クリア面 STAGE 1
タイム 0'68"18
技術点 0 pts
総合評価 111 pts
次のステージに進もう！
高度な技を多彩に使って勝とう！



CENTRO MAIL

- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
- **BADALONA** — CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97
- **BARCELONA** (PLAÇA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (PLAÇA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23
- **BARCELONA** (GLORIES) — CENTRE COM. BARCELONA GLORIES. DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
- **BILBAO** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73
- **BUENOS AIRES** — PARANA, 504. TEL: 374 95 38. C.P. (1017) ARGENTINA
- **BURGOS** — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
- **GRANADA** — MARTINEZ CAMPOS, 11. ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
- **LA CORUÑA** — DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 14 31 11
- **LAS PALMAS** — PRESIDENTE ALVEAR, 3. TEL: 23 46 51
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25
- **MADRID** (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
- **Alcalá Henares M.** — C. MAYOR, 89. TEL 8802692
- **Alcobendas M.** — C. CONSTITUCION, 15. CENTRO COM. PICASSO. TEL: 652 03 87
- **Móstoles MADRID** — PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15
- **Torrejón MADRID** — AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64. TEL: 677 90 24
- **MURCIA** — GONZALEZ ADALID, 14 BAJO. TEL: 21 19 66
- **Palma de Mallorca** — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. LOCAL 9. TEL: 72 00 71
- **PAMPLONA** — C. PINTOR ASARTA, 7. TEL: 27 18 06
- **SALAMANCA** — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
- **Sta Cruz de TENERIFE** — SABINO BERTHELOT, 4. TEL: 291254
- **Sta Cruz de TENERIFE** — CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ. PLANTA 2ª, LOCAL 2. TEL: 62 03 39
- **SEVILLA** — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS. LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
- **VALENCIA** (Pz España) — PINTOR BENEDITO, 4. TEL: 380 42 37
- **VIGO** — PLAZA DE LA PRINCESA, 3. TEL: 220939
- **ZARAGOZA** — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA. PLANTA 1. TEL: 21 82 71
- **ZARAGOZA** — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
- **ALMERIA** (NUEVO CENTRO) — AV. DE LA ESTACION, 28. TEL: 26 06 43
- **Palma de Mallorca** (NUEVO CENTRO) — C.C. PORTO PI-CENTRO. PASEO MARITIMO, 54. TEL: 40 55 73

SEGA SATURN

¡Oye, mira!

Versión española ¡Ya disponible!

CONSOLA PAL + VIRTUA FIGHTERS — 79.900

ARCADE RACER (volante)	9990	PEBBLE BEACH GOLF	8990
CLOCKWORK KNIGHT 2	9990	ROBOTICA	7990
MYST	9990	SHINOBI X	8990

Juego	Precio
BUG	P.V.P. - 8.990
CLOCKWORK KNIGHT	P.V.P. - 9.990
DAYTONA USA	P.V.P. - 11.990
DIGITAL PINBALL	P.V.P. - 7.990
PANZER DRAGOON	P.V.P. - 9.990
VICTORY GOAL	P.V.P. - 9.990
VIRTUA FIGHTER REMIX	P.V.P. - 5.990
VIRTUAL HYDLIDE	P.V.P. - 9.990

MEGADRIVE 2
CONSOLA + CONTROL PAD — **12.990**

MEGADRIVE 2
CONSOLA + CONTROL PAD 3 JUEGOS — **14.990**

GAME GEAR 4 EN 1
CONSOLA + SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II — **14.990**

OFERTAS SEGA

Juego	Precio
007	MEGADRIVE - 2490
ALADDIN	M. SYSTEM - 3990
ANIMANIACS	MEGADRIVE - 5990
ASTERIX	MEGADRIVE - 4990
BONKERS	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 2990
BUBBA'N STYX	MEGADRIVE - 3990
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 4990
CYBERBALL	MEGADRIVE - 2490
DAFFY DUCK	MEGADRIVE - 3990
DUNE II	MEGADRIVE - 3990
DYNAMITE HEADY	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 2990
ECCO THE DOLPHIN	M. SYSTEM - 1990
ECCO 2	MEGADRIVE - 3990
G. FOREMAN BOXING	MEGADRIVE - 2990
GP RIDER	GAME GEAR - 1990
JURASSIC PARK	MEGADRIVE - 6990
JUR. PARK RAMPAGE	MEGADRIVE - 3990
KING OF MONSTERS	MEGADRIVE - 3990
KLAX	MEGADRIVE - 2490; M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1490
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 1490
MEGABOMBERMAN	MEGADRIVE - 3990
MEGAGAMES	MEGADRIVE - 4990
NORMY'S BEACH	MEGADRIVE - 2490
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 2990
PAGEMASTER	MEGADRIVE - 3990
POWER STRIKE II	M. SYSTEM - 1990
REN & STIMPY	GAME GEAR - 1990
RISTAR	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 2990
ROAD RUNNER	GAME GEAR - 1990
ROCKET KNIGHT ADV.	MEGADRIVE - 4990
SHAQ-FU	MEGADRIVE - 3990
SKITCHIN	MEGADRIVE - 2990
SNAKE RATE ROLL	MEGADRIVE - 4990
SONIC 3	MEGADRIVE - 5990
SONIC CHAOS	M. SYSTEM - 1990
SONIC & KNUCLES	MEGADRIVE - 4990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 2990; GAME GEAR - 2990
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 1990
SPARKSTER	MEGADRIVE - 5990
SPIDERMAN	M. SYSTEM - 2490
STRIDER II	MEGADRIVE - 2990
SUBTERRANEA	MEGADRIVE - 2990
SUPER OFF ROAD	M. SYSTEM - 1490
SYNDICATE	MEGADRIVE - 4990
T-2 ARCADE	MEGADRIVE - 5990
TOUGHMAN CONTEST	MEGADRIVE - 4990
VIRTUA RACING	MEGADRIVE - 7490
WARPSPEED	MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON	MEGADRIVE - 5490
W. CHAMP. SOCCER 2	MEGADRIVE - 2990
W. CLASS LEADERBOARD	MEGADRIVE - 2990
WORLDCUP USA '94	MEGADRIVE - 6990
YOGI BEAR	MEGADRIVE - 3990
ZERO TOLERANCE	MEGADRIVE - 4990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 5490

MEGADRIVE 32 X

24.990

COSMIC CARNAGE	9490
DOOM	11990
GOLF BEST 36	11990
KNUCKLES CHAOTIX	9490
METAL HEAD	11490
MORTAL KOMBAT II	11490
MOTHERBASE	9490
NBA JAM TOURNAMENT	11490
STAR WARS	11990
STELLAR ASSAULT	9490
SUPER AFTERBURNER	9490
SUPER SPACE HARRIER	9490
VIRTUA RACING DELUXE	11990

VIRTUA FIGHTER — P.V.P. - 10990

MEGA CD

+ ROAD AVENGER, F 14 TOM CAT — **19.900**

DESCUENTA 500 Ptas

B.C. RACER	11490	MICKEY MANIA	8990
CORPSE KILLER	9990	MIDNIGHT RAIDERS	9990
DOUBLE SWITCH	11990	NBA JAM	9990
EARTHWORM JIM	8990	PRIZE FIGHTER	10990
ETERNAL CHAMPIONS	9990	SAMURAI SHODOWN	10990
FARENHEIT	7990	SLAM CITY	9990
FATAL FURY SPECIAL	10990	STAR BLADE	9990
LOS PITUFOS	9990	SURGICAL STRIKE	11490

OFERTAS • EXCEPTO OFERTAS

BATLE CORP	3990	JAGUAR XJ220	3990
BATMAN RETURN	3990	JURASSIC PARK	4990
CHUCK ROCK	2990	POWER MONGER	2990
CHUCK ROCK II	3990	SOULSTAR	4990
DRACULA UNLEASHED	3990	SPIDERMAN VS KINGPIN	2990
DRAGON'S LAIR	4990	TIME GAL	2990
ECCO THE DOLPHIN	2990	WOLFCHILD	2990
EYE OF THE BEHOLDER	4990	WONDER DOG	4990
HOOK	3990	YUMENI MIST. MANSION	3990

NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.

Juego	Precio
ALIEN SOLDIERS	MEGADRIVE - 9990
ASTERIX POWER OF GODS	MEGADRIVE - 9990
ATP TENNIS	MEGADRIVE - 10990
BATMAN FOREVER	MEGADRIVE - 8990; GAME GEAR - 6490
BATMAN & ROBIN	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
BEAVIS AND BUTT-HEAD	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR -5990
BODY COUNT	MEGADRIVE - 7990
COMIX ZONE	MEGADRIVE - 9990
EARTHWORM JIM	GAME GEAR -6490
FATAL FURY	GAME GEAR - 6990
FEVER PITCH SOCCER	MEGADRIVE - 8990
FIFA 95	MEGADRIVE - 8990
IMG TENNIS	MEGADRIVE - 8990
JUDGE DREDD	MEGADRIVE - 9990
LEMMINGS 2	MEGADRIVE - 10990
LIGHT CRUSADER	MEGADRIVE - 9990
LOS PITUFOS	MEGADRIVE - 9990
MARSUPILAMI	MEGADRIVE - 9990
MICKEY M. LEGEND	GAME GEAR - 6990
MICROMACHINES II	MEGADRIVE - 10990
NBA 95	MEGADRIVE - 8990
NBA ACTION 95	MEGADRIVE - 9990
NHL HOCKEY '96	MEGADRIVE - 8990
PETE SAMPRAS 96	MEGADRIVE - 10990
POWER DRIVE	MEGADRIVE - 8990
PRIMAL RAGE	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
PSYCHO PINBALL	MEGADRIVE - 10990
RADICAL REX	MEGADRIVE - 8990
REY LEON	MEGADRIVE - 10490; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
ROAD RASH III	MEGADRIVE - 8990
ROAD RUNNER	MEGADRIVE - 9990
SAMURAI SHOWDOWN	MEGADRIVE - 7990
SEAQUEST DSV	MEGADRIVE - 10990
SHINING FORCE II	MEGADRIVE - 11990
SKELETON KREW	MEGADRIVE - 9990
SOLEIL	MEGADRIVE - 9990
SONIC DRIFT	GAME GEAR - 5990
SONIC TRIPLE TROUBLE	GAME GEAR - 5990
SPEEDY GONZALES	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
SPIDERMAN	MEGADRIVE - 9990
SPIROU	MEGADRIVE - 9990
STORY OF THOR	MEGADRIVE - 9990
STREET RACER	MEGADRIVE - 9990
STRIKER	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
SUPER ST. FIGHTER	MEGADRIVE - 10490
TEMPO JR.	GAME GEAR - 5990
THEME PARK	MEGADRIVE - 8990
THE PUNISHER	MEGADRIVE - 9990

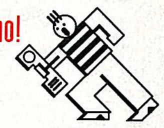












SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes.

Venta

VENDO estos juegos de Mega Drive: «F-22» por 3.000 pesetas, «Kid Chamaleon» por 2.500 pesetas, «Olympic Gold» por 3.000 pesetas, «FIFA Soccer» por 3.500 pesetas y «Fatal Fury» por 5.000 pesetas. Preguntar por Guillermo. TF: 93-2128126.

VENDO Mega CD II con 3 juegos y una demo por 35.000 pesetas. Vendo juegos de Mega Drive: «Jungle Book» y «Dragon Ball Z» por 7.000 pesetas cada uno y «Rocket Knight» por 4.500 pesetas. Preguntar por Alberto a partir de las 5:00 horas. TF: 971-686456.

VENDO Game Boy con nueve juegos por 10.000 pesetas. Preguntar por Esaú. TF: 928-300482.

VENDO Mega Drive + Mega CD y 35 de los mejores juegos, tales como: «FIFA Soccer», «NBA Jam», «F-1» , «dune», «Rebel Assault», «slam City», «Snatcher», etc... por sólo 50.000 pesetas. Llamar por las tardes. Sólo Barcelona. Preguntar por Jose.TF:93-5887399

Intercambio

CAMBIO «Street Fighter II Champion Editation» por «Dragon Ball Z» o «Mortal Kombat II». Preguntar por Juan Carlos o Eugenio Javier. TF: 957-644022.

CAMBIO consolas + juegos + pad por 1, 2 o más juegos de Mega Drive, dependen de su calidad. Prefiero: «Mickey Mania», «Pitfall», «Power Drive», «Earth Worm Jim» o «Aladdin». Preguntar por Carlos. TF: 96-1780730.

CAMBIO juegos de Mega Drive: «Cool Spot», «the Inmortal» y «Megalomanía» por algún juego de rol. Escríbeme exponiendo tus condiciones de cambio. Escribe a: Antonio Jesús Heras Estébanes, Avd. Andalucía, 80-2º D. 23006 (Jaén).

CAMBIO consola Game Boy más 4 juegos y 5 juegos de Mega Drive. Entre ellos: «El Rey León» por el Mega CD o Mega Drive 32X. Llamar a todas horas al TF:985-690583. Preguntar por Javier.

Varios

CAMBIO el juego «Time Gal» de Mega CD más 1.000 pesetas por «Sonic CD». O compro por 2.500 pesetas. Preguntar por Juan Antonio. TF: 968-671868.

CAMBIO el «FIFA International Soccer» de Mega Drive por el «Side Pocket» o lo vendo por 5.000 pesetas. Sólo Sevilla. TF: 95-4633127. Preguntar por Jose Antonio.

CAMBIO juegos, 2 de Master System: «Lemmings» y «World Grand Prix» más 1.500 pesetas por el juego de Mega Drive: «Dragon Ball» o los vendo por 6.000 pesetas. Llamar al TF: 96-1388320. Sólo Valencia y alrededores. Preguntar por Manuel.

VENDO O CAMBIO «Virtua Racing» de Mega Drive por sólo 6.000 pesetas o bien lo cambiaría por el juego «Thunder Force IV». Preguntar por Roberto. TF: 93-8703402.

Clubs

CLUB SEGA FOREVER si te gusta la Mega Drive y Sega en total, mándame tu cara y pertenecerás gratis total al club Sega Forever. Escribir a: Mª Jesús Espinosa Vicioso, c/Gibraltar, 95-2º portal 2º Dcha. 11300 -La Línez- (Cádiz).

CLUB "TODO SONIC" si te apasionan los videojuegos de Sonic, no puedes vivir sin ellos, tienes entre 2 y 200 años, escribe a: Pablo Del Val Ballverca, Urb. Altamira, B-33 -La Dorada 2-. 03540 (Alicante). Indicando tu personaje favorito. ¡Espero tu carta Chaval!.

EN MI CLUB podéis entrar mandando vuestros datos personales a: Diego Martínez Matos, Avd. de Lugo, 6-1º. 15702 - Santiago de Compostela- (La Coruña). Con 50 pesetas. Tendrás a tu disposición toda clase de trucos.

Compra

COMPRO juegos de rol de Mega Drive y de Super Nintendo a 4.000 pesetas cada uno. Interesados llamar de 15'00 a 18'00 horas. Preguntar por Valentín. TF: 985-324647.

COMPRO los juegos de Mega Drive: «Desert Strike», «Jungle Strike», «Urban Strike», «Shining Force 1 y 2», «Power Drive», «Alien Soldier», «Pete Sampras Tennis» y «Sonic & Knuckles», a 3.000 pesetas cada uno. Preguntar por Valentín. TF: 985-324647.

COMPRO juegos de Mega CD a buen precio. Me interesan sobre todo: «Drácula», «Mega Race», «Rebel Assault» o «Dune». Sólo para Barcelona. Preguntar por Christian en el teléfono 93-2198148.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
C.P. .... ***LOCALIDAD*** .... ***PROVINCIA*** .... ***TLF.*** ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.